Cyberpunk

Una producción de M+D Editores, S.L.

LA REVISTA DEL MERCENARIO CORPORATIVO

NUMERO
MAYO
2013
10.00 $ US

SOLDADO DE FORTUNA

Un suplemento para Cyberpunk



CONFLICTO 2013:
Un informe sobre la situación mundial

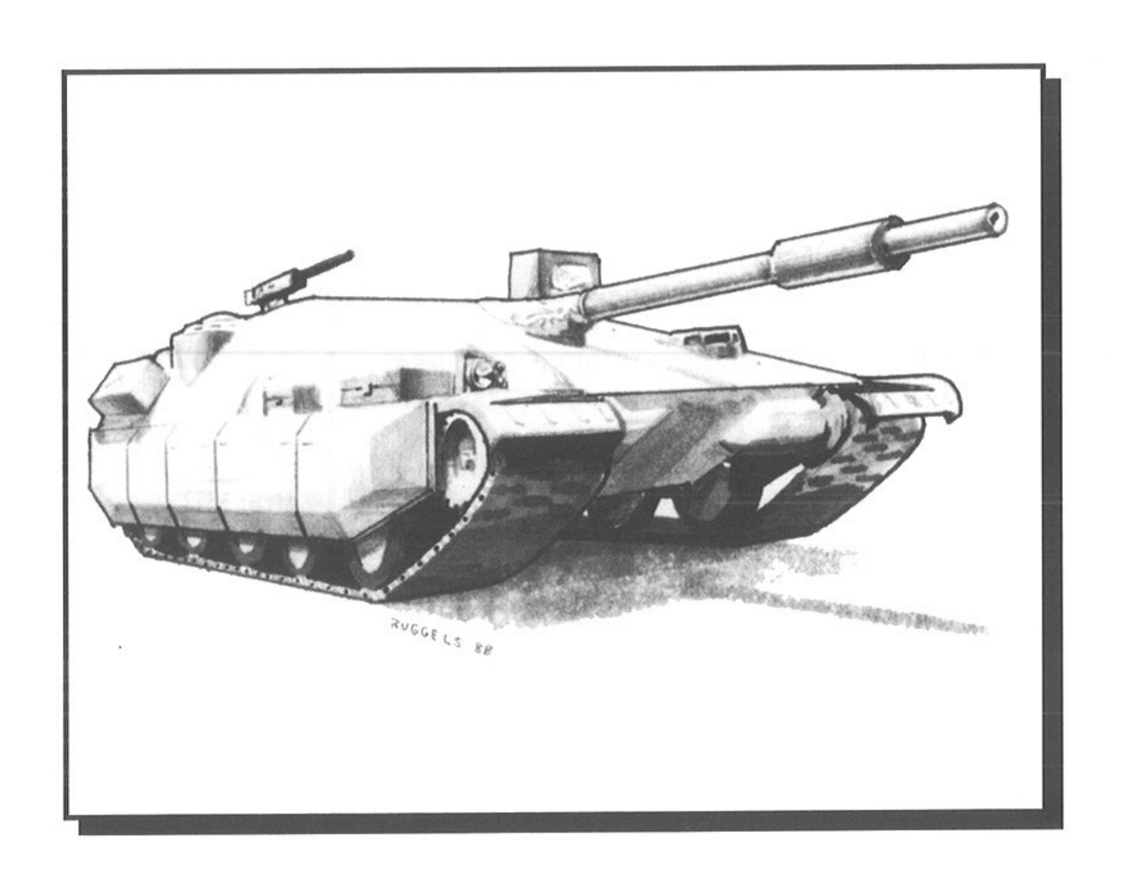
¡EXCLUSIVA DE SOLDADO! EUROESTILO:
¡Al límite con los guerreros europeos definitivos!

CARRETERA DESPEJADA:
SOLDADO prueba los vehículos del 2013



CYBERPUNK

SOLDADO DE FORTUNA




Editores, S.L.

SR. EDITORIAL

Por Mike Pondsmith

Así que, ¿qué hago con este libro?

A estas alturas, has leído lo suficiente como para hacerte una idea de que este no es el tipo normal de suplemento para un juego de rol. Correcto, *Cyberpunk* no es un JdR normal. Con este suplemento hemos intentado meterte de cabeza en el mundo del 2013 exponiéndote a una revista popular (y no tan desconocida) del momento. Es el primer número de una serie de revistas del 2013 que verás en futuras entregas.

SOLDADO DE FORTUNA es distribuido por Fax-Prensa, una corporación de marketing del siglo XXI especializada en sistemas de correo digital. Sus suscriptores pueden conectarse vía modem con su ordenador personal, cogerla en kioscos, o incluso experimentar los artículos a través de un BBS especial de la red, que les permite escuchar la voz de un narrador superpuesta a escenas tridimensionales seleccionadas de batallas y combates. Posiblemente lo último en emociones fuertes, ¿eh?.

Además, *Soldado* puede transmitirse a una FAXPRESORA, un moderno aparato del siglo XXI que imprime y encuaderna la revista mientras esperas, desde cualquier terminal de Screamsheets. Como la mayor parte de las cosas que te encontrarás en el universo *Cyberpunk,* la Faxpresora sólo está un poco por delante del presente... probablemente la semana que viene.

¿Pero que hago con él?

En *Soldado* encontrarás montones de cosas útiles para el árbitro que quiera dirigir una campaña basada en mercenarios. Está la historia del mercenario (LA PRIMERA GUERRA CORPORATIVA) para darte una idea de como dirigir conflictos corporativos. Hay información de trasfondo sobre estereotipos de mercenarios (MERCENARIOS EN EL PUNTO DE MIRA), que incluye agentes gubernamentales para calentar un poco a tus equipos. BANDAS CALLEJERAS MODERNAS ofrece un tipo de personaje nuevo e inexplorado: el punk callejero/Cyberpunk, con ejemplos y trucos sobre como-se-juega. Se incluyen EXTRACCIONES CORPORATIVAS, COMBATE DE VEHÍCULOS, e incluso un vistazo al esquivo mundo del los EUROMERCENARIOS. Por no mencionar montones de anuncios útiles con equipo nuevo e información incluida en ellos.

Revisa los artículos sobre la SITUACIÓN MUNDIAL y OFICINA DE EMPLEO. En vez de endosarte un módulo que no usarías de todos modos, en estas secciones fáciles de manejar te damos el marco para docenas de aventuras. Secciones como YO ESTUVE ALLÍ y AMOR Y BALAS DESDE MOSCÚ pueden proporcionar el gancho para iniciar campañas relacionadas con Trauma Team o la Unión Soviética.

Así que lo que harás con este suplemento es expandir tu campaña. Hazla grande, más grande. Rompe los límites de Night City y llévala por el mundo entero. El mundo es tu campo de juego, si tienes un potenciador del 65%, un par de conectores y una Stermeyer que enchufar en ellos. Después de todo...

Eres un CYBERPUNK.

CRÉDITOS

Artículos de:
Colin Fisk
Mike Pondsmith
Will Moss
Dave Friedland
Scott Ruggles
Derek Quintanar

Editores: Derek Quintanar, Mike Pondsmith

Consultores técnicos: Matt Anacleto, Rob Pruden

Portada: Los Mercenarios Gráficos.

Modelo de la portada: Toby Edwards.

Dirección artística: Mike Pondsmith, Phil "Nacho" Hernandez. Logotipo de Mike Ebert.

Ilustraciones: Mike Pondsmith, Sam Liu, Scott Ruggels, Rob Caswell

Tipografía: Estudio Gee-Max

Diseño de las armas: Louis Zutavern y Scott Ruggels

EDICIÓN EN CASTELLANO

Traducción: Pedro Arnal

Adaptación 2ª edición: Oscar Diaz

Adaptación maqueta: Pedro Arnal y Dario Perez

Edita: M+D Editores, S.L.

Imprime: Talleres Gráficos Peñalara

I.S.B.N.: 84-88765-11-8
Dep.legal: M-28908-1995

Dedicado a los bravos hombres del siglo XX que hicieron posible el siglo XXI.

SOLDADO DE FORTUNA

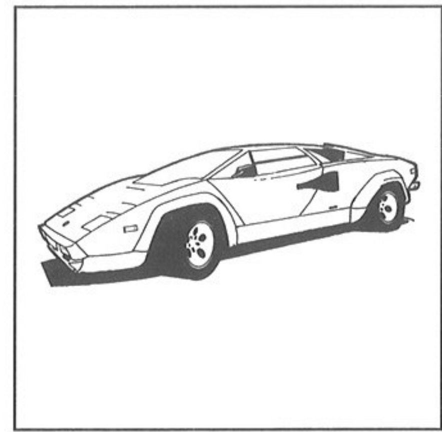
MAYO 2013 VOL.10, NO.5

LA REVISTA OFICIAL DEL MERCENARIO CORPORATIVO



Bandas callejeras, pág. 17


Euroestilo, pág. 26


Carretera despejada, pág. 71

SECCIONES

RESPUESTA INSTANTÁNEA



Señores:

He sido miembro activo de un equipo de élite de euromercenarios durante doce años, y debo decir que recibir su revista ha sido constantemente uno de los momentos más agradables de mi ocupada carrera. Nunca antes había encontrado una publicación que cubriese tanto material como la suya. Aunque no estoy de acuerdo con su visión política en general y he encontrado algunas inconsistencias que han ido surgiendo a lo largo de los años, he seguido siendo un ávido lector de la revista. Leo completamente cada número para recoger información útil para mi y mis colegas de trabajo.

Eso ha sido hasta su número de Febrero del 2013.

Durante la lectura de dicho número, he encontrado algunas cosas con las que no estoy de acuerdo, o que encuentro totalmente incorrectas. El más ofensivo de sus artículos era el de "Bubba y Roy van a Bahrein". El articulo mostraba claramente que no solo ninguno de los dos había estado en Bahrein, sino que en su intento por "disimularlo", ni siquiera investigaron lo más básico para improvisar su historia.

Como no demasiada gente sabe, Bahrein fue una de las pocas islas libres que quedaron en Africa después de la reorganización. Durante su valiente lucha por la independencia contra la alianza Panafricana, la ciudad, Al Muharraq, que sus dos columnistas pretenden haber visitado, fue arrasada en un ataque el 28 de diciembre de 1996. Antes de que la ciudad pudiese ser reconstruida, estalló la guerra conocida como la catástrofe de Oriente Medio. Los vientos subsiguientes cubrieron la ciudad de Al Muharraq con cenizas radiactivas de diversos objetivos que habían sido incinerados durante el breve intercambio de cabezas nucleares. La "isla paradisíaca" sobre la que sus columnistas desvariaban quedó contaminada hasta tal punto que la isla entera tuvo que ser abandonada. Aun hoy, no queda nada allí, salvo un monumento a todos los inocentes que murieron a causa del ataque nuclear.

Si sus columnistas hubiesen investigado realmente sobre el tema, habrían averiguado esto y más. Encuentro este error de documentación, y su descarada falta de respeto por la verdad de lo más desconcertante. Le recomendaría que no repitiesen dicho error en el futuro si quieren conservar a sus lectores.

Sinceramente,
Mathias Grüder
Bonn, RFA

Aunque normalmente no es política de ésta, ni de ninguna otra revista, usar material poco documentado, creo que estuvimos justificados al hacerlo en este caso particular. Si se hubiese fijado, lo que obviamente no hizo, el artículo era una ***simulación*** *de un ataque a una isla. Bahrein se usó como ejemplo con este propósito, incluso sabiendo que la isla era inhabitable.*

Señores:

Me gustaría agradecerles el artículo de Dan Reeves "Sembrando las semillas de la revolución: una historia de las tribus nómadas americanas" en su número de marzo (2013). Como miembro de un clan y ávido lector de su revista, encuentro el artículo útil para entender mi herencia.

He estado en la carretera desde que nací, y he visto mucho de lo que América puede ofrecer. Incluso después de pasar cuatro años en nuestras fuerzas armadas combatiendo en Colombia y Perú, todavía creo que es mucho lo que me queda por experimentar. Creo que el artículo del señor Reeves mostraba la auténtica naturaleza del movimiento nómada sin ser malicioso, como algunos reporteros tienden a ser.

Gracias,
Clive Jenkins
La carretera hacia la libertad,
América.

Gracias por tu apoyo. Creemos que las tribus nómadas de América son aco-

sadas injustamente, a menudo por cosas en las que ni siquiera han pensado, para no hablar ya de hacerlas.*

Señores:

Al leer su análisis del sistema de escopeta Manufacturas Armalite T-14 (número de marzo del 2013), me encontré con un par de preguntas que no creo que hayan sido respondidas del todo.

Según infiero, el T-14 es similar al sistema de armas Stoner del siglo XX, pero la primera pregunta que surgió fue que para qué querría alguien todos esos accesorios en una escopeta que es básicamente un arma antipersonal para ser usada a corta distancia.

La segunda cuestión es acerca del chip de interface. Por lo que veo, necesitas un chip distinto para interpretar las señales de diferentes armas, como por ejemplo uno para una pistola del .44 y otro para un rifle de asalto del 5.56. Si esto es así, ¿como puedes conectarte al T-14 sin confundir a tu interface?.

Dan Graveson
San Francisco,
California

Bien Dan, no sabemos dónde estabas durante los primeros párrafos de ese artículo, pero hay una razón muy evidente para tener un sistema de asalto para una escopeta: uno nunca sabe en qué tipo de combate va a verse involucrado.

El sistema T-14 fue diseñado para modificar tu escopeta con el fin de obtener los mejores resultados en combate. Originalmente se probó en la zona del canal, donde había tantos tipos de terreno diferentes donde patrullar que el sistema ahorraba un montón de dinero a las tropas de Estados Unidos, dado que todo lo que tenían que hacer era modificar el sistema para la patrulla en la que fuese a usarse.

Sobre tu segunda pregunta, tienes una idea equivocada sobre los interfaces de armas. No son interfaces específicos que sólo te permitan acceder a un arma, sino más bien un interface universal que te permite procesar las señales de tus ojos a tu dedo del gatillo más rápido de lo normal. Todo lo que hacen es unirte al sistema óptico del arma, lo que te permite reaccionar antes.

¿Tienes algo que decir? ¡sácatelo de dentro con una carta!. Escribe a Respuesta Instantánea, C/o Publicaciones Soldado, 1212 Lipmann Drive, Baltimore, MD. USA, 21215. Red/Fax 357-065-2110.

YO ESTUVE ALLÍ


Scott Rugels

Por Rex "Perroloco" Burton

El día había sido largo. Estábamos a punto de acabar el turno -sólo quedaban dos minutos- cuando alguien rompió una tarjeta en la zona de combate. La supervisora no tenía a nadie más, así que nos encargamos de la recogida. Cuando el AV estaba calentando las turbinas, Smitty, un mercenario del equipo tres, me pasó una Willy Pete. "Para una situación caliente", me gritó mientras me la enganchaba en mi chaleco blindado.

El viaje nos llevó dos minutos y medio a doscientos cincuenta kilómetros por hora. Mientras aún estábamos en el aire, hice una rápida revista a mis armas: nunca se sabe cuando puede depender tu vida de ese último vistazo. Además, fue bueno que lo hiciese. Mi "niña", una Remington automática personalizada y especialmente chipeada, estaba a la mitad, así que deslicé en ella tres dobles y un proyectil de teflón y la dejé lista para el baile.

Una vez sobre la tarjeta, nuestro piloto, As, orbitó en circulo buscando el mejor ángulo para dejarnos entre el peligro y nuestro paciente. Eché un rápido vistazo a la situación y vi a cinco tipos con camuflaje urbano, todos con automáticas, de pie sobre la aplastada forma de lo que parecía ser un cuerpo. Intenté imaginar que especie de colgado sería lo suficientemente estúpido como para meterse con cinco tipos con traje de combate, y decidí que quienquiera que fuera, en primer lugar no debería haber estado allí. Cualquiera que fuese la razón, nuestro trabajo consistía en sacarle de allí.

As disparó algo de supresivo con la rotatoria y los mercenarios se dispersaron. Cuatro de ellos se pusieron a cubierto: el que no lo hizo entró en erupción como un volcán de carne y sangre cuando las 7.62 le hicieron trizas.

Jackson y Daniels, nuestros tecnomédicos, se prepararon para saltar conforme As maniobraba para colocar el AV entre nosotros y los restantes mercenarios. Cuando metieron el fiambre en el Cuatro, sólo parecía una operación rutinaria. ¡Estábamos cogiendo impulso cuando la parte posterior casi fue arrancada por disparos de ametralladora pesada rotatoria!. As intentó bajarlo suavemente, pero golpeó el suelo con bastante rudeza. El plomo comenzó a rebotar dentro del AV -nos había dejado frente a los mercenarios. Salté fuera y corrí buscando cobertura, mientras los disparos salpicaban el suelo junto a mis pies.

"Intenté imaginar que especie de colgado sería tan estúpido como para meterse con cinco tipos con traje de combate..."

Salté entre un Chevy Quemado y un muro de ladrillo e hice un inventario rápido de la potencia de fuego disponible; siempre me ayuda a calmarme en combate. Ahora necesitaba desesperadamente información sobre la situación, así que levanté la cabeza y eché una mirada de cinco segundos.

Dos de los cuatro mercenarios estaban avanzando haciendo eses de unas cinco metros mientras que otro AV-4 flotaba sobre nuestras cabezas, disparando todavía a nuestro pájaro caido. Me tiré hacia atrás, conté hasta tres y volví a salir, listo para disparar.

Tan pronto como vi a los dos mercenarios, mi chica se deslizó hacia ellos -ese era el chip en acción. Apreté el gatillo tres veces y empezó a cantar. Ambos cayeron chorreando sangre y volví a saltar tras el muro.

Justo cuando había vuelto a cubrirme, toda el área explotó en llamas y metralla. Mi hombro izquierdo recibió un empujón cuando uno de los trozos de metal ardiente me golpeó. Puede que llevase un chaleco blindado pero aún así me dolió como el demonio cuando me arranqué el fragmento. Ahora estaba realmente cabreado.

Saqué mi cabeza de detrás del coche, sólo para que me disparasen de nuevo. Esta vez vi de donde venían los tiros, así que disparé rápidamente un par de ráfagas en esa dirección y empecé a moverme. Creía poder derribar con mi chica a quien fuese, y que eso dejaría sólo un mercenario con el que enfrentarme.

Estaba equivocado. No encontré uno, sino a los dos mercenarios restantes agachados tras una furgoneta volcada. Volé a uno con mi chica, pero la otra mercenaria me la arrancó de las manos de una patada, soltando el conector de mi brazo. Con una mueca de comemierda en su cara, sacó un par de destripadores.

Bueno, no soy una virgen, así que me agaché en posición de combate y desenfundé el machete que le cogí a cierto coronel mientras combatíamos en el Canal. "Destripadora" se llevó dos tajos con un empuje de más o menos el treinta por ciento y se volvió berserker.

Esquivé a derecha e izquierda hasta que cogí el ritmo; entonces hice mi jugada. Entré tras una cuchillada de revés y le hice tragar enteros noventa centímetros de frío acero. Restregué mi hoja en su cuerpo, me enrollé un vendaje provisional alrededor de la muñeca, recogí a mi chica y volví a los Cuatro.

"Bueno, vi la explosión de un polvorín allá en el '08 en Honduras, pero juraría que esta fue más hermosa..."

Estaba a punto de entrar en el claro cuando el segundo AV empezó a aterrizar, con su portón abierto hacia mi. Por instinto, agarré el petardo que Smitty me había prestado, quité la anilla y lo arrojé a través de él.

Bueno, vi la explosión de un polvorín allá en el '08 en Honduras, pero juraría que esta fue más hermosa. Me habría sentado para ver la función, pero tenía una tripulación que requería mi atención. Colgándome a mi chica del hombro, empecé a andar hacia nuestro AV y mis camaradas heridos.

Rex "Perro Loco" Burton es un ciberveterano con cinco turnos de servicio en Honduras, Panamá (la zona del Canal) y las guerras colombianas de la droga. Actualmente trabaja como "especialista en recuperación de pacientes" para Salvavidas, de Trauma Team™ Inc, en Night City.

TOTALMENTE CHIPEADO

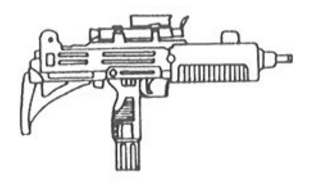
ESTE MES: RECUPERANDO TUS VIEJOS MODELOS DEL SIGLO XX



AK-47
Nueva cubierta de refrigeración del cañón, configuración bullpup de una sola pieza.



FN-FAL
Nuevo armazón bullpup, arma inteligente. Nuevo cargador de 60 cartuchos.



UZI
Cargador ampliado, balas de plástico, cubierta de refrigeración.



M-16, AR-15
Culata de varillas, cañones intercambiables, arma inteligente.

Las armas nunca pasan de moda. Probablemente tu bisabuelo cazaba con su Springfield ´03 (¡eso significa 1903!) en los años 70, mientras que extensiones de la familia de pistolas Walther/Luger de los años 30 siguen derribando personas hoy en día. En esta columna hablaremos de métodos con los que puedes coger tus viejos excedentes de guerra (siempre que estén bien cuidados y conservados) y convertirlos en competidores de las últimas barredoras de callejones.

Extensiones de cargador: estos prácticos accesorios te permiten cargar el doble o el triple de munición de la originalmente especificada para el arma. 40 ed para duplicar la capacidad y 60 ed para triplicarla.

Conjunto intercambiable recámara/cañón: estos modernos kits construidos en polímeros te permiten modificar el arma para usar diferentes calibres. 200 ed.

Miras de arma inteligente: reemplazan al gatillo mecánico. Conectados entre tus ciberópticos y una mira IR o de pulsos sónicos, el arma dispara tan pronto como el objetivo óptimo ha sido fijado. 200 ed.

Refuerzos y culatas: culatas girocompensadas y compensadores de retroceso que te proporcionan una mayor precisión, especialmente con las armas más viejas y de calibres más pesados. (PA +1). 50$.

Munición de plástico: aún con camisa, pero utilizando plásticos modernos en vez de cobre. Más ligera y barata (1/3 del coste normal).

Armazones nuevos: existen muchos armazones nuevos para los viejos modelos que convierten estas armas en bullpup (N.T.: cuando el mecanismo de disparo está detrás del gatillo) u otras configuraciones. Las partes viejas simplemente se atornillan en los nuevos armazones, con los diversos adaptadores integrados en ellos. 100-300$. Al pasar un arma a "bullpup" su Capacidad de Disimulo puede pasar de N a L a discrección del DJ.

Mejor refrigeración: los viejos subfusiles y fusiles de asalto sufren problemas de sobrecalentamiento masivo al hacer fuego automático. Estos cañones de refrigeración opcionales combinan un mejor gran diseño y dispersión del calor con una mejor protección contra los elementos (incrementar la FIA un nivel). 50$.

CIBERPSICOSIS: TE PUEDE PASAR



Scott Ruggels

Rich "Albóndiga" Cramer, Doctor en Medicina



Comenzaste con un set básico de conectores, nada fantástico, pero te permitía enchufarte a la red y manejar tu rifle. También te dio tu trabajo en la compañía. Trabajaste duro, cumpliendo misiones simples. Fue suficiente. Pagaste la entrada de los nuevos ciberópticos; ahora podrías hacer trabajos nocturnos. Las cosas empezaron a ponerse difíciles y la compañía te adelantó el dinero para un par de destripadores. A cambio, comenzaste a encargarte de algunos de los trabajos más sucios, nada que pareciese importarte tanto cómo solía hacerlo. El "mundo real" tiene medios para desgastar tus ideales.

Entonces llegó tu gran oportunidad, un trabajo de infiltración. Pero primero tenías que dejarles que te instalaran los sistemas de audio y los chips. ¡Vaya avance! Podías aprender idiomas y habilidades de combate en el tiempo que te costaba conectar el programa. Parecía como si todo aquel anticuado entrenamiento "lento" que hiciste en la facultad hubiese sido un desperdicio de tiempo... la tecnología podía hacerlo cien veces más rápido. Tus amigos no lo veían así, pero, hey, ¿qué sabían ellos?. Cuando tu amante te dejó... bueno, eso tampoco importaba. El amor se compra o vende con facilidad, pero la Nueva Técnica siempre iba a estar contigo, sin dejarte nunca.

El accidente fue más una bendición que una desgracia; el brazo nuevo era mejor que el viejo. Si hubieses tenido el dinero podrías haber hecho que te cambiasen el otro allí mismo. Estabas cromado y listo para la acción. Recibías respeto y sabías que lo merecías. No importaba que tus compañeros de trabajo ya no te hablasen... Por lo que a ti respecta, podían irse al infierno. Tenías muchos amigos. Simplemente tenías que mover un interruptor mental y el sistema de audio crearía amigos para ti dentro de tu cabeza.

El Metal es mejor que la carne... Una noche se lo hiciste saber a todo un club de baile, seguro que los que sobreviviesen captarían el mensaje...

Esa agricorporación casi acaba contigo cuando te lanzaron el gas, pero los nervios se reparan fácilmente, y con los potenciadores gemelos en tu columna, te volviste sobrehumano. Las cosas que podías ver, las que podías hacer... dejaste tu trabajo, no tenía nada que ofrecerte. Tu nueva amante huyó gritando de tu apartamento cuando le rompiste el brazo sólo para probar una cosa: el metal es mejor que la carne. Es la ola del futuro, y estás en cabeza del pelotón. Llevaste tu filosofía a la calle, dejando que los amigos de dentro de tu cabeza te guiasen. Una noche se lo hiciste saber a todo un club de baile, seguro que los que sobreviviesen captarían el mensaje y se te unirían. Entonces tendrías aún más amigos. Los policías no lo veían como tú, pero sólo eran carne, y demasiado lentos. La ley de la carne no se te aplicaba, pertenecías a un orden superior. Si simplemente pudiesen entenderlo... alguien, cualquiera.

Entonces encontraste a alguien que comprendía, alguien que había estado allí más tiempo que tu. Un hombre de cromo con cables en su cabeza y su cerebro. Un hombre con un arma muy grande. Pero el metal que más importaba era el de su placa. Un policía del psicoescuadrón con una orden del juzgado para tu ejecución. Te iba a enviar al infierno y ni siquiera te preocupaste cuando apretó el gatillo que te envió al otro barrio.

La autonegación es una cosa muy fea, y demasiado común entre los mercenarios veteranos que son quienes deberían saberlo mejor. Incluso los mejores del negocio "se sofocan" de tiempo en tiempo, y cuando se despiertan una semana más tarde en el hospital y evalúan el daño, dan des-

preocupádamente la orden para ponerse más metal. A menudo ven sus heridas como un resultado, uno inevitable, quizá como la esperada transición cuya experiencia les hará mejores. Ningún mercenario cree que vaya a ser afectado por la ciberpsicosis. El triste hecho es que más del 80% de quienes llevan en el negocio más de cuatro años están en camino hacia el punto sin retorno. Muchos sienten que mientras tengan todos sus miembros no tienen de que preocuparse, pero el metal es un estado de la mente más que físico. Incluso un cuerpo todo de carne puede sobrepasar el límite si tiene demasiados cables dentro.

Signos de alarma: detectar el principio de la ciberpsicosis no siempre es fácil, al principio puede ser identificada como fatiga de combate o como un estado depresivo pasajero. Tu mejor apuesta es llevar un diario. Registra tus pensamientos y sentimientos y busca cambios. Recapacita y examínate a ti mismo. ¿Han cambiado tus actitudes? ¿Qué hay de tus amigos? ¿Qué es lo que has abandonado como exceso de equipaje que hace solo seis meses era una parte apreciada de tu vida?

Tus reflejos son otra señal de aviso temprana. Las personas en las primeras fases de la ciberpsicosis tienden a no pensar las cosas antes de hacerlas, de forma parecida a como la gente drogada ignora su sentido común. Estas condiciones empeoran conforme tu humanidad va sucumbiendo bajo el bisturí del cirujano. Eres un profesional. Planeas cuidadosamente tus acciones. Cuando empiece a parecer que tu instinto esta imponiéndose a tu sentido común, visita una clínica y haz que te sometan a una prueba TAC (Test de Actitud Cibernética). Siempre es posible revertir el proceso si eres capaz de tomar esa decisión por ti mismo.

Prevenir la ciberpsicosis es mas fácil de lo que piensas. El problema que tienen la mayor parte de los mercenarios es su enfoque de las heridas de combate. Ven las graves, las que necesitan cirugía mayor o reemplazos, como una ley no escrita que exige una mejora cibernética. Es más una cuestión de status profesional. Muchos mercenarios creen realmente que en su profesión no hay otra alternativa. Lo cierto es que casi todas las heridas pueden repararse con reconstrucción de los tejidos y trasplantes de órganos.

Incluso los miembros mutilados pueden volver a crecer en el curso de unos pocos meses. Con la terapia apropiada, los mercenarios pueden estar de nuevo en pie, como nuevos, sin tener que correr el riesgo de la ciberpsicosis.

...tómate tiempo... para comprender las ventajas, limitaciones y efectos de la técnica sobre tu cuerpo y tu mente...

Cuando se instalan nuevos ciberimplantes es importante comprobar tus límites. Si es posible, no te instales nunca más de un sistema a la vez. Tomate el tiempo necesario para juzgar sus efectos, o haz que un psicólogo profesional te controle antes y después de la instalación. Comprende cuando has alcanzado el límite. No asumas que tus reacciones serán las mismas que las de un socio que tiene el mismo equipo; cada persona tiene una reacción diferente a cada opción, que no puede predecirse antes de la operación.

Lo más importante, date cuenta de en que te estás convirtiendo cuando te implantas equipo cibernético nuevo. Haz que un amigo técnico examine a fondo cualquier implante que se te de como parte de un contrato corporativo. Se sabe que muchas compañías instalan "opciones especiales" en su equipo para asegurarse de que obtienen de sus empleados los resultados que desean. Un técnico bien entrenado puede anular estas modificaciones ocultas si le avisas y le pagas bien.

Aviso sobre determinados productos: algunas opciones de programas e implantes tienen más riesgos que otras. Ten cuidado con las de las manos. Las manos y los dedos son focos importantes de todas las actividades, y muchos mercenarios se sienten muy incómodos después de cambiar sus dedos por envolturas artificiales de plástico y cuchillas. Los potenciadores también pueden ser especialmente peligrosos, y han ocurrido muchos accidentes en las semanas posteriores a la instalación. Se sabe de mercenarios con potenciadores de reflejos que han sufrido problemas de sobrecompensación y se han herido a si mismos y a sus amigos. Los que llevan potenciadores sensoriales olvidan a menudo "atenuar" las reacciones demasiado intensas y sobrecargan sus receptores, lo que los lleva a estados temporales de catatonia. Un consejo de sabios para los que usan chips: no te "enchufes" los programas hasta que los necesites y no los mantengas conectados una vez ya no sean de utilidad. La infusión cibernética de habilidades de reflejos tiene un efecto profundo en el sistema nervioso central y la psicología de los usuarios, produciendo cambios de personalidad para ajustarse a los nuevos conocimientos. Esto puede inducir un estado esquizofrénico si se conectan demasiados programas a la vez, y puede llevar a reacciones impulsivas no deseadas ante estímulos externos. Todos hemos oído historias de ejecutivos nerviosos conectados a una pistola y que, por error, vuelan los sesos a sus colegas de la oficina en fiestas sorpresa de cumpleaños. Divertido, hasta que te pasa.

Cuando instales la Nueva Tecnología, reserva tiempo para estudiar sus ventajas, limitaciones y efectos sobre tu cuerpo y tu mente, *antes* de salir a las calles en busca de acción. Los datos que obtengas te pueden salvar la vida.

Tratamiento: ya estés en las primeras fases o te hayas ido completamente de rosca, una vez seas incapaz de controlarte sólo hay un sistema reconocido para tratar la ciberpsicosis.

TABLAS DE PSICOSIS

A pesar de que las bases de la ciberpsicosis están bien documentadas (Ver *Cyberpunk, La Vista desde el Límite*, pág 73), puedes querer una definición más precisa de la enfermedad que simplemente "un asesino loco de atar suelto". En cada una de estas variantes, el resultado final es una rabia ciega contra la gente, no obstante, comenzarán a aparecer como rasgos de personalidad a EMP 2 o menos. Tira 1d10:

Tirada Resultado

1-3ODIO CIEGO HACIA LA HUMANIDAD (ciberpsicosis estándar)

4 CATATONIA: cortas todo contacto con la humanidad.

5 OBSESIÓN: te centras en una idea obsesiva (más implantes, dinero, gérmenes).

6 PARANOIA: están todos contra ti, no confías en nadie, dales tu primero.

7 ILUSIONES: tu visión del mundo está totalmente tergiversada. Crees en algo completamente desconectado de la realidad. Tira 1d6:
- 1-2) Inmortalidad (no te pueden matar)
- 3-4) Fantasías (vives en un complejo mundo de fantasía creado por ti mismo)
- 5-6) Infalibilidad (nunca te equivocas)

8 HIPERACTIVIDAD: no puedes dormir ni descansar. Vas por ahí como si estuvieras continuamente acelerado.

9 FOBIAS: tienes miedo de algo, un miedo mortal. Ver o sentir "eso" te paralizará de terror (el 80% de las veces). Elige una: Gatos, perros, alturas, espacios cerrados, oscuridad, gérmenes, gente, espacios abiertos.

10 ESQUIZOFRENIA: tu personalidad se fragmenta, desarrollando 1d6 identidades diferentes. En momentos de tensión, alguna de ellas puede dominarte (tira 1d6, asignando un valor a cada personalidad, vuelve a tirar los resultados a los que no haya nada asignado).

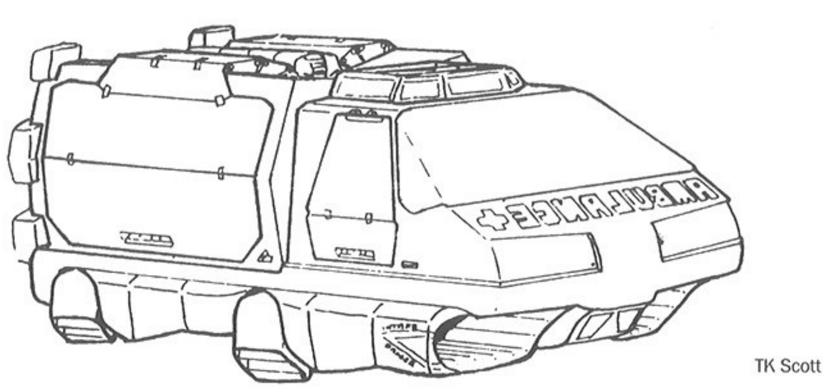
La terapia comienza con la retirada de todos los implantes de los que no dependa directamente la vida del paciente. Durante las semanas que dura la terapia se administran una serie de euforizantes y estimulantes, a la vez que un equipo de bio-psicólogos expertos controla continuamente al paciente. En la mayor parte de los casos, la "humanidad" volverá lentamente, incluso en aquellos en los que parezca haber desaparecido por completo. Desafortunadamente, se sabe que esta terapia lleva a otras formas de enfermedad mental, que incluyen manías, depresiones profundas y tendencias suicidas. También se sabe que a un cierto número de pacientes les ha causado "Tecnochoque", una aversión radical a la tecnología, con fobia a la que altera fisiológica o psicológicamente. Aun así, es preferible a la ciberpsicosis.

Oh si, hay una segunda cura para la ciberpsicosis en grado avanzado, practicada con regularidad por los defensores de la ley de nuestra nación... la ejecución.

La ley: al igual que los pleitos de Roe contra Wade de los noventa definieron los términos técnicos para los inicios de la humanidad, las leyes de ciberpsicopatía han definido el fin de la misma. Si nuestro estado ciberpsicótico cruza la línea, convirtiéndote en un peligro conocido para la humanidad, un tribunal, una vez revisado tu caso y sin necesidad de autorización, puede emitir una "orden de ejecución". Sólo un tratamiento de tu ciberpsicosis con éxito puede eliminar una amenaza así contra lo que te queda de vida. Cuando sobrepases el límite, cuando ya no te consideres parte de la humanidad, te tratarán con los mismos prejuicios que a la maquinaria obsoleta y defectuosa. Serás eliminado. Los miembros de los psicoescuadrones son los soldados más locos y mejor armados que te puedas encontrar fuera de una zona de guerra. Si eres su objetivo, entonces ya es demasiado tarde.

Sí, puede pasarte. Puede que ya te esté pasando. Si posees una apreciable cantidad de ciberinjertos, un psicólogo personal es algo tan importante como una buena cobertura de Trauma Team. Estate atento a ti mismo y al mundo en el que vives y trabajas. Permanece alerta y no dejes que el metal controle a la carne.

Dr. Richard Cramer, Salvavidas
Trauma Team Inc.,©2013



TK Scott

Mercenarios en el Punto de mira

En este número: "Los seis tipos de mercenarios"

Por Bill Sharpe

¡Bang! Estás muerto...

...Y algún matasanos te está descuartizando para proveer al mercado de repuestos. Si, claro está, queda algo que se pueda aprovechar.

Lo he visto suceder muchas veces a lo largo de mi carrera. Un mercenario joven no conoce sus limitaciones. Se sobreextiende y opera fuera de su especialidad. Lo siguiente que sabes es que se ha metido en una situación para la que no había sido entrenado, transformándose de mercenario joven a mercenario muerto. Naturalmente, un viejo y rudo mercenario que ha estado en la profesión durante veinte años puede ser capaz de enfrentarse a cualquier tipo de misión diferente. Obtén la suficiente experiencia de campo y puedes ser un guardaespaldas, piloto o soldado competente. Pero conseguir el repertorio de habilidades, experiencias y cicatrices necesario para ser el tipo de mercenario versátil y solicitado que la mayor parte de los jovencitos de mentes calenturientas sueñan con ser algún día cuesta mucho tiempo y requiere un montón de suerte y una respetable cantidad de cerebro y talento. Por supuesto, un mercenario con un potente currículum multidisciplinario puede esperar ser contratado para las misiones más difíciles. Pero un buen expediente y una reputación de primera conllevan un precio alto, y si sobrevives a las misiones, tienes la vida resuelta.

¿Qué sentido tiene todo esto para un mercenario joven que acaba de incorporarse al mercado? Bien, uno tiene que empezar con cosas pequeñas. El artículo de este número es para todos esos jovenzuelos que piensan que tienen lo que se necesita para ser un profesional, pero que no saben muy bien como empezar. El primer paso consiste en saber como venderse uno mismo. Para tener éxito, un mercenario debe explotar del mejor modo posible las habilidades y los implantes que tenga. El secreto consiste en especializarse en un grado u otro. Un buen soldado será, casi con toda seguridad, un guardaespaldas mediocre, y el guardaespaldas un cazarrecompensas torpe.

El mercenario que intenta hacerlo todo es un mercenario muerto...

Puede que el jovencito sin experiencia no tenga una idea muy clara de lo que suponen los distintos tipos de mercenario. Aquí es donde me propongo ayudar. He dividido las diferentes especialidades en seis roles algo artificiales pero apropiados. El grueso de mi artículo de este número está dedicado a explicar estos seis roles. Cada uno incluirá una descripción, así como sugerencias sobre las habilidades y los implantes apropiados. Toda la información se basa en mi experiencia personal y la colaboración del inteligente equipo de *Soldado de Fortuna*. Tómatelo en serio. Recuerda, como el gran Morgan Stroessner dijo durante las guerras sudamericanas (antes de morir en el trágico bombardeo de los señores colombianos de la droga contra la ahora extinta oficina de Militech en Buenos Aires): "el mercenario que intenta hacerlo todo es un mercenario muerto". Por otro lado, fíjate hasta donde llegó *antes* de palmarla.

Antes de que aborde las categorías por separado, me gustaría decir algo sobre las habilidades y el equipo en los que todos los mercenarios deberían invertir. No hace falta decir que cualquiera que se llame a si mismo mercenario debería ser competente con la mayor parte de las armas ligeras y alguna clase de técnica de combate sin armas. Debes conocer también tus armas de combate cuerpo a cuerpo. Las

habilidades en chip están bien, pero no confíes en ellas, ya que los chips pueden perderse o dañarse, especialmente en combate. Además, las habilidades de combate en chips son demasiado predecibles en un ambiente profesional. Ten algún tipo de talento "vendible". No conseguirás los buenos trabajos a menos que destaques entre la multitud. En lo que a implantes cibernéticos respecta, necesitarías algún potenciador, ya sea sensorial o de reflejos, y consigue unos conectores y al menos un par de chips para referencias generales. Nuestro mundo es complejo, y debes ser capaz de adaptarte rápidamente a situaciones diversas. Recuerda, se competitivo, pero no te sobrecargues de trabajo. Lo peor que puede pasarle a tu carrera es un viaje sin retorno a la ciberpsicosis.

Una vez cumplidas las formalidades, iré directo a la sección que sé que habéis estado esperando: las clases de mercenarios del tío Bill. La primera categoría que cubriré es el **operativo de campo de batalla, o cibersoldado**. Es algo casi tan claro como parece. Muchos mercenarios tienen algún tipo de experiencia militar; este simplemente la convierte en su carrera. La diferencia es que en vez de servir a un gobierno o corporación, el cibersoldado es un mercenario, trabajando por libre para el mejor postor. La experiencia en el campo de batalla, sus excelentes habilidades de combate e implantes especializados son lo que justifica que un gobierno o corporación contrate cibersoldados. Con frecuencia, una escuadra de cibersoldados será contratada para realizar una misión que se considere demasiado arriesgada o difícil para los soldados normales. El cibersoldado más viejo, reconocido y experimentado es contratado habitualmente como comandante o director estratégico de la misión, a menudo por un precio generoso.

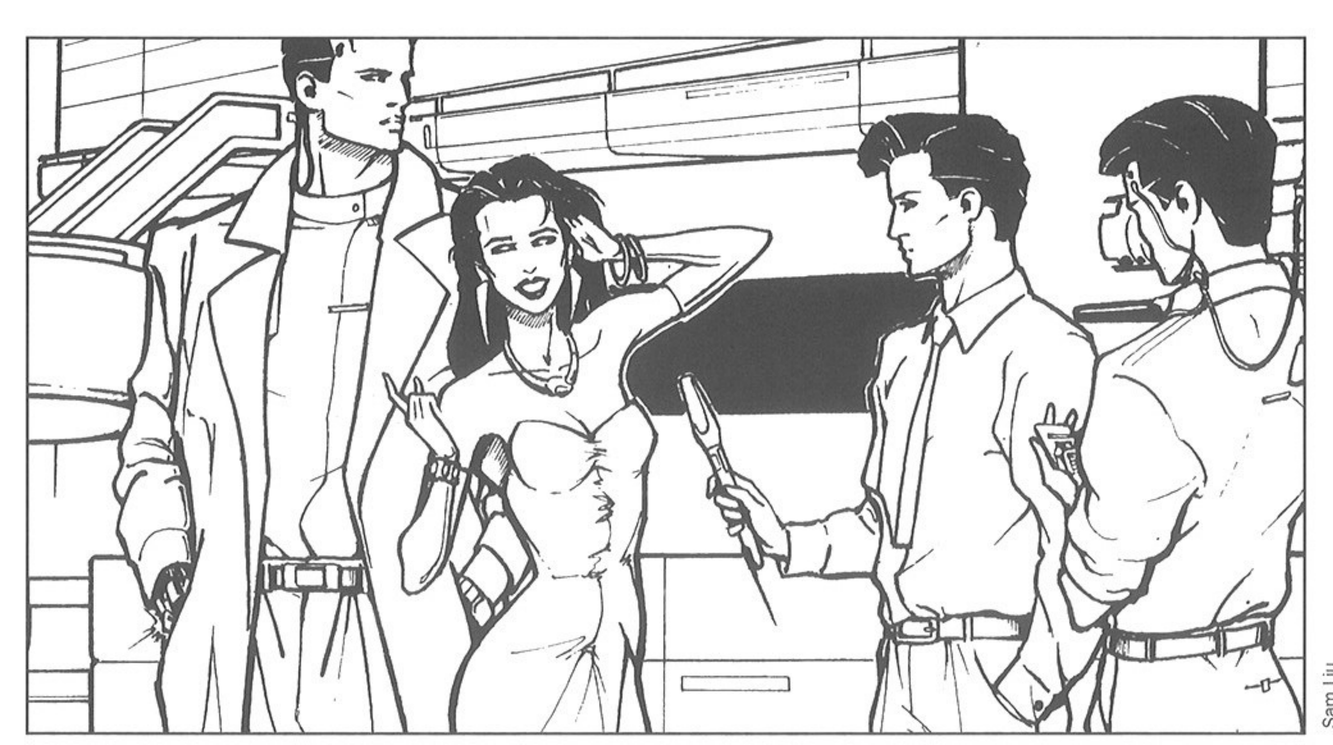
Los cibersoldados pueden esperar encontrarse con algunas de las condiciones de combate más duras que existen... desde las trincheras al combate urbano, químico, naval o espacial. Consecuentemente, son obligatorias una resistencia y vigor excepcionales. Es recomendable una buena cantidad de fuerza física, pero no es completamente necesaria, dependiendo de que habilidades tenga el individuo. Naturalmente, un alto nivel de competencia con *todos* los tipos de armas ligeras es un requisito. Adicionalmente, los cibersoldados deberían ser capaces de utilizar diversos tipos de armas personales exóticas, como misiles antiaéreos y explosivos para demoliciones. Sin embargo, no es suficiente con ser simplemente capaz de usar las armas. El buen cibersoldado tiene también un dominio pasable de la estrategia y las tácticas de unidades pequeñas. Una escuadra de mercenarios no vale nada si no sabes como usarla, y recuerda, las habilidades de mando y la experiencia aumentarán el precio

El valor de un cibermiembro en combate es considerable, pero un cibersoldado competente puede cumplir bien sin uno.

de tus contratos. Entre otras habilidades valiosas se incluye el manejo de vehículos militares como tanques o vehículos blindados, y la familiaridad con armas pesadas y artillería. Si hay una posibilidad de que te las encuentres en el campo de batalla es mejor que sepas como usarlas. Además, ciertamente preferiría encontrarme en el campo de batalla con alguna pieza de equipo si estoy familiarizado con su potencial y sus capacidades que si no la he visto o utilizado jamás. Aquellos que planeen involucrarse en operaciones encubiertas o infiltraciones deberían asegurarse de que sus habilidades de sigilo, infiltración y sistemas de seguridad están bien aguzadas.

Estas son las habilidades de un cibersoldado competente. Ahora pasaremos a la parte que estoy seguro que excitará a muchos de los futuros combatientes "duros": los implantes. La mayor parte de los cibersoldados tendrán la cantidad habitual de conectores interface. Los cibersoldados tienden, sin embargo, a conectarse más implantes y modificaciones estructurales importantes que otros tipos de mercenarios. El reemplazo de miembros no es raro entre los que tienen un gran número de horas de combate, aunque sólo sea porque en batalla se pierde un número respetable de ellos. Pero, conforme las condiciones de combate se hacen más y más rigurosas, los miembros artificiales van ganando popularidad como modificaciones corporales preventivas. El valor de un cibermiembro en combate es considerable, pero un soldado competente puede pasar perfectamente sin uno. Si vas a ponerte un ciberbrazo, te sugeriría que incluyeses en él algún tipo de arma. Conozco muchos soldados que murieron por no tener dos armas. Bien, ¿que mejor sitio para guardarla?. Especialmente buenas para el mercenario especializado en combate urbano, que puede encontrarse repentinamente en situaciones donde las armas externas mayores resultan demasiado aparatosas o llamativas.

La siguiente categoría que cubriremos está dedicada a todos los chicos y chicas con glamour de ahí fuera. Es una de las áreas más prestigiosas, y frecuentemente muy divertida, pero es una de las más difíciles para abrirse camino en ella. Estoy hablando, por supuesto, de la **seguridad personal y los guardaespaldas**. Este es un trabajo en el que no hay que llamar la atención, y se necesita una buena reputación y un expediente considerable para atraer al tipo de clientes estelares que pueden hacer que el trabajo merezca la pena. Muchos de los especialistas en seguridad personal han pasado varios años haciendo de niñeras de rockeros de tres al cuarto y de chóferes de gerentes de supermercado antes de que les toque el gordo con contratos de escolta de celebridades. Aquellos que lo han conseguido rápidamente han



pagado usualmente un precio sangriento... Tu nombre tiene que destacarse claramente en el bando ganador en algún incidente espectacular para atraer la atención de la gente apropiada. Esperemos que estés vivo todavía cuando te pidan una entrevista. Incluso cuando se consigue, el éxito en este campo es algo efímero. Tan sólo hace falta un cliente muerto y los años de reputación en el negocio se desperdician. Empiezas en la primera casilla, sin pasar por la salida, y sin ganar más contratos famosos.

Los especialistas en seguridad personal pueden esperar ser contratados como guardaespaldas, chóferes o vigilantes domésticos o de oficinas por algún individuo o grupo. Los contratos pueden ser para una ocasión concreta o para un corto plazo de tiempo, en cuyo caso es algo así como un servicio de escolta glorificado, o pueden mantenerse los servicios durante períodos de tiempo indefinidos. Dependiendo de quien sea el cliente, la visibilidad puede ir desde ultra alta a ultra baja. Algunos mercenarios se especializan en uno de los dos tipos de trabajo, pero es mejor ser capaz de desenvolverse en ambos.

Las habilidades importantes para los especialistas en seguridad personal van más allá del combate, ya que el guardia doméstico o asistente debe estar cómodo y preparado en cualquier ambiente frecuentado por el cliente. En cuestión de armamento, los guardaespaldas deberán especializarse en armas ligeras disimulables y combate cuerpo a cuerpo con y sin armas. Las habilidades de alerta y observación son del mayor interés cuando se trabaja con víctimas potenciales de asesinatos, especialmente en entornos urbanos llenos de gente. Familiarízate con los estilos de asesinato e incursiones de unidades pequeñas. Si te responsabilizas de la vida de alguien, estudia las técnicas que pueden usarse contra él. Dejando a un lado el combate, los mercenarios que trabajen como chóferes deberían ser excelentes conductores, con un conocimiento profundo de sus principales áreas de operaciones. Además, asegúrate de que sentido de la etiqueta y tu cultura están al día. Un cliente avergonzado probablemente no te volverá a contratar. Conoce los sistemas de seguridad de tu residencia, e intenta familiarizarte por adelantado, si es posible, con cualquier lugar en el que el cliente vaya a pasar mucho tiempo.

Te puedo garantizar que a un guardaespaldas muerto no le renovarán el contrato...

Los especialistas en seguridad personal deberían mantenerse al mínimo en lo que a implantes respecta. Recuerda: dos ciberpiernas en la fiesta de alguien famoso te señalarán como guardia, y te convertirán en un objetivo principal en caso de que haya problemas. Te puedo asegurar que a un guardaespaldas muerto no se le renueva el contrato. Si tienes miembros reemplazados, haz que parezcan naturales o estilizados. Un dispositivo telefónico y radio te serán útiles para mantenerte en contacto con el cliente, u otros guardias, así como los potenciadores habituales, ciberópticos y chips.

Con esto se acaba la seguridad personal. Para los que buscan empleos seguros, está el trabajo de **agente corporativo**. No es la más fascinante de las posibilidades para los mercenarios, pero proporciona seguridad, y la compañía te da ventajas, como cobertura de Trauma Team, acceso a equipo de la corporación y armas pesadas. Además, un trabajo con un corpora-

ción con buena reputación (si es que hay alguna) puede ser una buena nota en tu expediente. Suponiendo, claro está, que te dejen buscar otro trabajo alguna vez.

Ser un mercenario corporativo es problemático, ya que puede incluir trabajo de combate, seguridad corporativa, seguridad personal o las tres juntas. Algunos mercenarios son asignados a un campo de trabajo en particular, según las habilidades que ya tuviese. A otros mercenarios se les llama para asumir un cierto número de papeles diferentes, en cuyo caso pueden encontrarse un poco sobresaturados. Así son las corporaciones: siempre intentando conseguir el máximo por su dinero. El lado bueno de todo esto es que la compañía usualmente proporcionará entrenamiento, y una buena compañía puede tener un programa de entrenamiento excelente. Los tipos de misiones que pueden recibir los mercenarios corporativos incluyen servicio militar para la compañía, operaciones negras y trabajos de extracción (ver el artículo sobre extracciones en este mismo número), espionaje industrial, seguridad personal de ejecutivos de la compañía y trabajo como guardias. Generalmente hace falta algún tiempo haciendo trabajo de simple soldado antes de que a un empleado nuevo se le asignen misiones realmente excitantes, pero una vez has subido en la jerarquía corporativa, puedes encontrarte con que no falta trabajo para el especialista en combate.

No puedo hacer énfasis en habilidades de combate o equipo necesarios para ser un mercenario corporativo (aparte de las generales indicadas al principio del artículo). El nuevo recluta recibirá una asignación según lo que pueda hacer. Consulta a las diferentes oficinas corporativas de reclutamiento y averigua qué compañías tienen vacantes en las áreas apropiadas para ti. Sugeriría que el futuro agente de una compañía estuviera familiarizado con la burocracia, economía y operaciones de las grandes corporaciones. También pueden ser útiles algunas habilidades relacionadas con la informática. Las perspectivas de ascenso son mejores si tienes el tipo de habilidades de despacho que a los ejecutivos les gusta ver en todos sus empleados, incluyendo a los mercenarios.

La cibernética para los mercenarios que se han unido a corporaciones se sitúa en la misma posición nebulosa que las habilidades. Elige la que sea apropiada a tu especialidad, o espera a que la compañía te equipe. Pero no les dejes excederse. He oído rumores acerca de que un par de las corporaciones más desagradables equipan a los mercenarios con placas corporales y armas ilegales, y luego intentan reprimir, controlar o curar su ciberpsicosis con el fin de convertirlos en ultrasoldados robotizados. Ese es un experimento en el que te sugeriría no verte involucrado. No compensa los implantes gratuitos.

...Las cazas de recompensas no autorizadas son técnicamente ilegales, pero eso no detendrá a nadie con unos pocos euros y una cuenta pendiente...

Para aquellos de vosotros que sois un poco más solitarios e independientes está el arrastrado y sucio campo de los **cazarrecompensas**. No hay ningún término agradable o académico para definirlo. Raramente tiene encanto. Siempre es peligroso. El trabajo implica rastrear a gente escondida, o que huye de algún individuo u organización. El cazarrecompensas encuentra y captura a esa persona, si se le busca con vida, o presenta pruebas de su muerte para recibir el pago. La caza de recompensas es un campo de trabajo libre por naturaleza, pero hay dos tipos de misiones. Las abiertas son trabajos anunciados, tanto en general como selectivamente, a más de un cazador. El que lo consigue cobra. Una misión abierta lucrativa lleva frecuentemente a conflictos y enemistades entre los cazadores que compiten. La misión por contrato se da a un cazador, o a un equipo establecido que trabaja en común. Se hace por una suma preestablecida, usualmente del 33% al 50% por adelantado y el resto a la entrega (o al presentar pruebas de la ejecución) del objetivo. Hace falta una buena reputación y una experiencia considerable antes de que a un mercenario se le ofrezcan los grandes trabajos. Usualmente se necesitan algunos años en el circuito abierto para hacerse un nombre que atraiga negocios importantes. Naturalmente, la caza de recompensas no autorizadas por el gobierno es técnicamente ilegal, pero eso no detiene a las corporaciones, a los jefes mafiosos ni a nadie con unos pocos euros y una cuenta pendiente. (Por supuesto, *Soldado de Fortuna* no respalda ninguna actividad extralegal, pero es nuestro trabajo exponer toda la información que se relacione con un tema determinado).

Las habilidades de combate para el cazarrecompensas están estrictamente relacionadas con los métodos del mercenario en cuestión. Para algunos es la fuerza bruta, del tipo de romper cabezas, y a otros les gusta neutralizar a la presa a distancia. Un hombre persigue al objetivo y se le enfrenta cada vez que se le presenta una oportunidad, mientras que otro le acecha en un lugar preseleccionado. Algunos trabajan en persona, otros mediante hombres de paja o trampas. Las ventajas de los diferentes métodos son de interpretación libre, y dependen en gran medida de la situación en la que se usan. Yo recomiendo flexibilidad. Si abusas demasiado de un estilo, puedes verte en una situación en la que sea inapropiado, o puedes crearte fama por hacerlo. Una reputación como esa puede ser una molestia si la presa te caza y decide devolverte el mordisco. Entre las habilidades que debe tener todo cazador de recompensas debería incluirse el seguimiento y el espionaje, técnicas de investigación policiales, y una buena cantidad de astucias calle-

jeras. También son buenas las de trabajo encubierto, ya que a menudo se necesita mucho trabajo a pie para localizar al objetivo. Un poco de psicología no hace daño. Métete en la mente de la presa. Averigua que está pensando. Esta forma de trabajo ha sido la clave del desenterramiento de muchos blancos bien ocultos.

Los ciberimplantes para los cazadores de recompensas también deberían seleccionarse según los métodos de cada uno. Sugeriría que, a menos que planees meterte en situaciones peliagudas cada dos por tres, la caza de recompensas es uno de los campos donde los reemplazos cibernéticos importantes son menos útiles. La mayor parte del tiempo empleado en los trabajos se dedica a seguir al objetivo. Dado que la mayor parte de las misiones requieren que el blanco se entregue intacto, deben usarse métodos relativamente suaves en su captura y retención. Un ciberbrazo grande y desagradable con un pistolón en él no será muy apropiado para tareas de este tipo. Tu dinero estará mejor gastado en chips de memoria para asumir las falsas identidades que necesitarás, o para disponer de habilidades cuando haga falta seguir rastros. Los implantes más útiles que se me ocurren para los cazarrecompensas son algunos conectores y una extensa biblioteca de chips de memoria. Aparte de estos, los potenciadores y ciberópticos habituales deberían ser suficientes.

La última categoría claramente delimitada de la que hablaremos en este artículo es el **soldado de alquiler** o ***samurai callejero***. Este es el trabajo definitivo para el mercenario que va por libre. El mercenario callejero hace todo aquello por lo que la gente quiera pagarle, con tal de que pueda hacerlo. No responden ante nadie, no firman contratos, no deben fidelidad a nadie. Es un trabajo solitario y del que estar orgulloso, bueno sólo para aquellos lo suficientemente duros como para vivir en las duras calles de la ciudad. Algunos samurais callejeros se especializan, es cierto, pero la mayor parte de los que conozco aceptarían cualquier trabajo que crean que pueden hacer. Las misiones comunes son ataques, secuestros, trabajos de guardia, infiltración, contrabando o mensajeros y robo. Es probablemente la única variante del mercenario donde este tipo de diversidad es a la vez deseable y común. Esto es, por supuesto, exactamente aquello sobre lo que avisé al principio del artículo. No me retracto. Pocos samurais callejeros mueren por causas naturales. Aquellos que han vivido lo suficiente como para ser competentes en todos los trabajos están entre los más temidos y respetados. Sólo el ambiente penetrante y unificador de las calles de la ciudad hace posible esta existencia polivalente. Mientras el samurai callejero esté en su elemento, todo es posible.

Teniendo en cuenta esta diversidad, ¿qué habilidades podemos recomendar para un samurai callejero?. Primero y antes que nada, conocimiento de la calle. Si no te sientes perfectamente como en casa en las calles, a cualquier hora del día, en cualquier parte de la ciudad, no tienes nada que hacer en este negocio. Conoce la zona, conoce a la gente, conoce los lugares. Asegúrate endemoniadamente bien de que estás al día en combate cuerpo a cuerpo con y sin armas. Los samurais callejeros se meten en más peleas y reyertas que cualquier otra persona que conozca, incluyendo a los ciberboxeadores. Va incluido en el territorio. Se capaz de usar una pistola con rapidez y precisión. Un bar atestado de gente o un callejón estrecho son malos sitios para un fusil de asalto grande y pesado. Conoce a las bandas. Forma alianzas con ellas cuando te sea posible, pero no confíes nunca en ellos. Aprende a moverte entre la multitud. Aprende a conducir. Ten contactos. Una buena fuente de información te puede llevar más lejos en la calle que un arma, si sabes como usarla. Permanece al día de lo que pasa. Un samurai callejero tiene que ser capaz de sentir el pulso de la ciudad. Es su aliento y su vida, su pan y su agua.

La cibernética de un samurai callejero es puramente cuestión de gustos. No

CÓMO HABLAR A LO "MERCENARIO"

Jerga profesional del "negocio"

Arrollar: capturar.
Aterrizaje caliente: aterrizaje rápido o con un vehículo dañado.
Bandera falsa: hacer creer a un agente que está trabajando para una persona o grupo, cuando en realidad está haciéndolo para otro patrón completamente diferente.
Bomba: evacuación rápida, correr.
Cerrar un contrato: matar, asesinar. También: neutralizar, pringar, encerar, calzar, detonar, pulverizar, ahumar y vaporizar.
Corte: un paréntesis, usado en una operación encubierta por seguridad.
Desinfectar: quitar todas las marcas de identificación, huellas dactilares, etc.
Durmiente: agente potencial que se mantiene en reserva para su uso en el futuro.
EAI: ejercicio de acción inmediata. Una serie prefijada de acciones que un equipo de combate realiza para acelerar sus reacciones.
Ensuciarse: ser arrestado u hostigado por la policía.
Equipo tigre: expertos informáticos que prueban sistemas de seguridad intentando penetrar en ellos.
Extracción: sacar a un equipo de su área de operaciones. También: secuestro corporativo.
Inserción: descargar a un equipo cerca de su objetivo.
INTCOM: inteligencia de comunicaciones.
Lista de errores: repaso metódico a todos los posibles fallos que podrían ocurrir durante una misión.
"Morir de sarampión": un asesinato simulado como muerte "natural".
Pasillo de fuego: el área despejada donde un arma puede colocar sus disparos.
Penetración técnica: recogida de información por medios mecánicos o electrónicos.
Persona nula: alguien contratado de forma que no sabe nada por si algo va mal.
RV: punto de rendezvous o cita. También: zona de recogida o ZR.
Territorio comanche: territorio enemigo. También el final repentino, el AO.
Trabajo de maletín: entrada subrepticia, normalmente para copiar o robar material.
VIGEL: vigilancia electrónica.
ZA caliente: una zona de aterrizaje bajo fuego hostil; aterrizar bajo el fuego.
Zapatos/zapateros: identificaciones falsas y los que las hacen.
Zona mortal: las áreas del cuerpo donde el arma usada matará a su blanco. También es el área de máxima destrucción en una emboscada.

HABILIDADES PARA MERCENARIOS

Lista básica de habilidades para todos los tipos
Características mínimas: INT, FUE, REF y FRI a +7, EMP al menos a +6. **Habilidades básicas:** pistola, artes marciales, conducir y atletismo, entre +4 y +6. **Habilidades secundarias:** combate cuerpo a cuerpo, fusil, nivel mínimo de +3.

Agente corporativo: Eres un comodín. **Habilidades:** las básicas, especialmente pistola y artes marciales. Algunos conocimientos específicos de administración corporativa. **Implantes:** conector de arma inteligente, conectores y chips y algún cibermiembro, pero sutil. Al menos un arma oculta.

Cibersoldado: Cambia INT por MOV y TCO (eres un rambo). EMP alta. **Habilidades:** fusil, armas pesadas y artes marciales. Conducir es obligatoria. **Implantes:** un sólo ciberbrazo con todas las armas y blindaje que sea posible. Ambas piernas reemplazadas y potenciadas. Cualquier combinación simple de ciberópticos y audio. Los conectores son muy útiles.

Guardaespaldas/seguridad personal: TCO y REF pueden cambiarse por INT y ATR (¡tienes que tener buena pinta por el cliente!) o EMP. **Habilidades:** pistola, artes marciales, combate cuerpo a cuerpo y conducir y pilotar para los chóferes. Advertir/notar, percepción humana e intimidar para localizar y tratar a los fans. Las habilidades técnicas pueden incluir vigilancia y sistemas de seguridad (conocimientos específicos). **Implantes:** armas inteligentes de precisión con conectores, opciones de "corte" para evitar disparar a inocentes, ciberópticos y audio.

Cazarrecompensas: INT y FRI son las más importantes, y REF y SUE para los objetivos duros. **Habilidades:** todas las armas ligeras, al menos una habilidad con un arma cuerpo a cuerpo no letal para "traerlos vivos", advertir/notar, sigilo, conocimiento callejero, vigilar/rastrear e intimidar. **Implantes:** dos juegos de conectores para chips y equipo, cibermiembros y armas bien ocultas: no quieres avisarles. Montones de chips de información, particularmente conocimientos específicos sobre tu blanco.

Samurai callejero: un chico para todo. **Habilidades:** ¡el conocimiento de la calle es el nº1!, persuasión y labia, intimidar y vestuario y estilo (el estilo lo es todo en la calle). Concéntrate en pistola y artes marciales. **Implantes:** mezcla y adapta. Conectores para algunos. Montones de tecnología del mercado negro para deslumbrar y estar a la última. Montañas de chips para habilidades rápidas en trabajos determinados.

Especialista: cualquier lista básica servirá. Asegúrate de concentrarte en INT y REF como una base firme. **Habilidades:** coge 2 o 3 y subelas -¡son tu principal activo!. Pistola, artes marciales, etc. **Implantes:** conectores, montones de chips para ciertos trabajos e implantes personalizados (según te permita el árbitro).

hay límites a lo que es apropiado, aparte de la ciberpsicosis. Usa tu juicio y tu sentido común al decidir que implantes te serán útiles. A pesar de que *Soldado de Fortuna* no lo recomienda oficialmente, recordaría que los implantes del mercado negro son más comunes entre los samurais callejeros que entre cualquier otro tipo de mercenarios. Las únicas sugerencias firmes que puedo hacer es la que haría para todos los mercenarios (conectores de interface, potenciadores, ciberópticos y audio). Aparte de eso las posibilidades están limitadas sólo por tu imaginación, tu dinero y tu cordura. Ves a por un cibermiembro. U ojos que brillen. Hazlo por sentido práctico o por las apariencias. Recuerda, el estilo es tan importante como lo práctico en las calles. Demonios, implántate un mechero en el pulgar, impresionará a tus colegas.

Finalmente, hemos llegado al final de camino. El último, y más enigmático, tipo de mercenario: el **especialista**. Es el mercenario con una cualidad o habilidad sobresaliente, sobre la que se basa su carrera. Pueden ser capaces de resistir en diversas situaciones diferentes, pero es esta característica la que es la esencia de su carrera. Verdaderamente, esta es una especie de pseudo categoría, ya que un especialista puede operar como cualquiera de los otros tipos de los que ya he hablado. Pero pocos lo apuestan todo a una sola ventaja, y esto los coloca en un lugar aparte del resto, y hace que valga la pena mencionarlos por sus propios méritos. Esto demuestra que si tienes un talento espectacular pero eres mediocre en todo lo demás, aún puedes ser un mercenario efectivo.

Las habilidades que he visto con mayúsculas en los especialistas son combate con y sin armas, infiltración, pilotaje, conocimiento de la calle, puntería, estrategia, tácticas y cosas semejantes. No importa cual sea tu punto fuerte, asegúrate de que eres al menos competente, si no espectacular, en las habilidades generales para mercenarios mencionadas al principio de este artículo. Respecto a qué habilidades son buenas especialidades, usa tu imaginación. Casi todo puede aplicarse al trabajo de un mercenario, si se piensa cuidadosamente un poco. Simplemente asegúrate de que no te sobrevaloras. Si tienes dudas, examínate bien y en profundidad. Puede que lo hicieses mejor como especialista corporativo o técnico, que como un mercenario expuesto constantemente al combate. Que no te maten por una fantasía.

Los implantes deberían ser tratados por los especialistas como habilidades. Asegúrate de que tienes los esenciales para un mercenario, y después cualquiera apropiado para tu especialidad. No bases tu especialidad en habilidades o reflejos de chips. Deberías ser efectivo incluso si te extirpan todo el equipo cibernético. Las mejoras están bien, pero la dependencia es mala. No seas un robot; te matarán. Rara vez se llama a un especialista muerto para que ejercite sus talentos.

Con esto se cierra mi análisis de los diferentes tipos de mercenarios en el mundo de hoy. Espero que sea de utilidad para aquellos de vosotros que estáis empezando, y que podéis estar confusos acerca de como introduciros en el superpotente mundo de los mercenarios profesionales. Las sugerencias para las habilidades y los implantes deben tomarse como ejemplos representativos, no como reglas rigurosas. Recuerda la lección principal: no abarques demasiado, especialmente al comenzar tu carrera. Es un sabio consejo. Apréndelo, conócelo, vívelo. Si vas a hacer que te maten, espera hasta haberte establecido, así podrás ser una leyenda en vez de sólo un cadáver.

En el próximo número, para vosotros, mercenarios experimentados: los pros y los contras del trabajo internacional. También, cómo pulir tu currículum vitae ¡y convertir una pequeña incursión en una batalla importante!. Hasta entonces, permanece en cabeza del pelotón ¡y hazlo con estilo!.

UN REPORTAJE ESPECIAL DE SOLDADO DE FORTUNA



Sam Liu

BANDAS CALLEJERAS MODERNAS: LOS AUTÉNTICOS CIBERPUNKS

Por Gustav "Caballo rojo" Gutterman

No hay un sólo samurai callejero vivo que no tema a los depredadores más letales de la metrópolis. Están potenciados al máximo y circulan en busca de sangre. Viajan en enjambres, y pueden cepillarse al mejor asesino corporativo en lo que dura un latido. Aún peor, son completamente impredecibles. Ahora tus salvadores, un momento después tu peor pesadilla.

Son *punks,* y dominan *tu* ciudad.

Muchos mercenarios profesionales se burlan de la idea de que una banda de dorferos quemados por la droga suponga una amenaza para alguien. Obviamente, no han pasado mucho tiempo en la calle, donde las bandas son parte de la vida y la muerte de cada día. El punk moderno, aunque no es rival para un mercenario bien entrenado, es un enemigo al que tener en cuenta. La mayoría tienen acceso a equipo y drogas de combate de los que normalmente sólo se dispone mediante contratos corporativos. Sus líderes son supervivientes que conocen su territorio como la palma de su mano. Un número sorprendente de ellos ha realizado el servicio militar. Rudos y vengativos, si te conviertes en el objetivo de una banda, hay pocos sitios en la ciudad donde no puedan atraparte. No es de extrañar que muchas organizaciones estén negociando con las bandas en busca de recursos y potencial humano. Hacen el trabajo a un precio reducido y son una materia prima renovable. Por cada punk que la diña en una operación, hay dos aspirantes que consiguen sus colores de guerra, listos para ocupar su lugar.

Si pretendes trabajar en la calle, es esencial que sepas todo lo posible sobre el estilo de los punks callejeros. Aunque cada grupo sigue su propio credo, hay algunas tendencias que merecen atención. Puede llegar el momento en el que estés obligado a enfrentarte o cooperar con uno de estos grupos, y conocer su estilo te será mucho más valioso que la nueva arma inteligente que te acabas de conectar.

Potenciados: son, con certeza, los más conocidos y quizá los más letales de las variantes actuales de punks de la calle. Un potenciado que ha sobrevivido más de cinco años en su grupo (sub-banda) es probablemente igual en combate a tu mercenario veterano medio. El potenciado vive para su siguiente implante. Roba, quema y asesina para conseguir el equipo o el dinero necesario para comprarlo. El status en una banda se mide por lo "auténtico" que eres, un término que describe el deterioro de la humanidad del punk. Un "auténtico" de verdad mata a sangre fría a su mejor amigo, después se corta el brazo con el que le ha dado el golpe y se lo hace reemplazar, simplemente para probar algo. Cuando trates con potenciados, no intentes sobornarles o intimidarles. La negociación pacífica es un buen método para acabar muerto en una cuneta. El dolor es el único lenguaje que entienden. Disparar a unos pocos potenciados delante de sus líderes es una táctica de aproximación que suele funcionar. Dispararte *a ti mismo* sin vacilar es todavía mejor. Buena suerte, y recuerda, puede que sean duros, pero no son estúpidos. Vigila tu espalda.

Posadores: son bandas que siguen un estilo distintivo, tomando la personalidad y el aspecto de su celebridad favorita, ya sea un actor, un político o ambas cosas. Algunos (conocidos por los auténticos como bandas de nenas) llevan solamente las ropas y el maquillaje de sus ídolos.

Ahora la mayor parte opta por la bioescultura completa y los ajustes de personalidad. Es esta segunda fase la que hace peligrosos a los posadores. El "ajuste" es similar a los métodos de programación que usan muchos cultos religiosos. El nuevo posador, salido del bisturí, pasa semanas en el "barracón" local, inundando su cerebro con imágenes del icono de su banda. Se pasan constantemente viejos vídeos y grabaciones. Al posador se le priva de sueño y comida, y cualquier mención a su vida anterior recibe un castigo rápido y brutal. El resultado final es un joven psicótico con el cerebro lavado, que vive en un mundo de sueños. El posador es a la vez el más y el menos predecible de todos los punks de la calle. Aunque es fácil descifrar los esquemas de su rutina diaria, tratar con ellos es algo completamente diferente. Cualquier amenaza a su estilo de vida, tanto real como imaginaria, se enfrenta rápidamente a la violencia. Cuando dos bandas de posadores se encuentran, casi siempre hay derramamiento de sangre. Las organizaciones que emplean a posadores tienen normalmente mucho cuidado en programarles primero, prometiendo acercarlos más a sus ídolos. Se rumorea que algunos posadores han estado empleando programas "Vampiro" especialmente diseñados, sustituyendo sus viejas personalidades por otras sintéticas.

El mejor método de tratar a los posadores es ignorarlos completamente.

Cromados: las bandas callejeras que basan su estilo en el rock duro callejero más moderno son conocidas como cromados. Llevan implantes como los potenciados y siguen a sus ídolos como los posadores, pero en general son menos peligrosos. Muchos son simplemente chicos rebeldes buscando bronca. Desafortunadamente, algunos de ellos acaban siendo posadores y potenciados. El cromado defiende rápidamente a sus compañeros, y dado que aún no está totalmente ido, puede mostrar más sentido común en sus actos, cosa que puede ser buena y mala para aquel que intenta negociar con él. El mejor sistema para intimar con un grupo de cromados es aprender todo lo que se pueda saber sobre su música. Llegar a conocer *perstouálmente* a sus rockeros favoritos es también una gran ayuda.

Cabezas de endorfina: también conocidos como dorferos, estas ban-



das de punks drogados pueden ser completamente inofensivas, de pie en las esquinas sosteniendo flores, o pueden ser maquinas de matar embaladas, insensibles al dolor y al miedo, tan peligrosas como un ciberpsico terminal. Todo depende de con que se hayan estado colocando recientemente. Conocer la droga de un dorfero es conocerlo a él. La mayoría se dedica a las básicas, como Impacto, Endorfina y Encaje, pero otros tienen acceso a drogas exclusivas de diseño, con efectos impredecibles. Normalmente, las bandas de cabezas de endorfina que experimentan acaban matándose pero no sin llevarse a otros por delante. Casi todos viven en sus propios mundos y no están interesados o son capaces de trabajar para nadie. Sin embargo, ofrecer a un dorfero grandes cantidades de su veneno favorito suele dar resultado.

Marionetas: este es el término callejero común para las bandas de punks que trabajan, abierta o secretamente, para una gran corporación u organización criminal. Hay dos tipos, las que son contratadas por dinero y equipo (normalmente potenciados), y las que son formadas por las propias corporaciones. Esta segunda clase es peligrosa. Son, en efecto, terroristas corporativos, y están bien armados y dirigidos. Si eres asaltado en las calles por una banda de potenciados que parecen demasiado astutos como para resultar creíbles, todo apunta a que te enfrentas al brazo callejero de una corporación que quiere tu cabeza. Tratar con las bandas de marionetas es casi imposible, ya que la mayor parte de las corporaciones serán capaces de superar cualquier oferta que puedas hacer. Si piensas que tienes tras de ti a una banda de marionetas, tu mejor opción es hacer que corra la voz en la calle. Casi todos los "auténticos" punks de la calle *odian* a los marionetas, y si tienes suerte, quizá un grupo de potenciados de verdad te haga el trabajo sucio.

Vigilantes: de vez en cuando grupos de jóvenes comprometidos y punks reformados se unen para formar bandas de protección, conocidas en la calle como vigilantes. Estas organizaciones de "vigilantes" pueden ser tan rudas como las bandas a las que intentan controlar, pero afortunadamente para la mayor parte de los mercenarios, es probable que no estén interesadas en sus asuntos. Por supuesto, si una de estas bandas descubre que *tú* estás detrás de las acciones de una banda de punks peligrosa, pueden buscar personalmente tu muerte. Los vigilantes siguen su

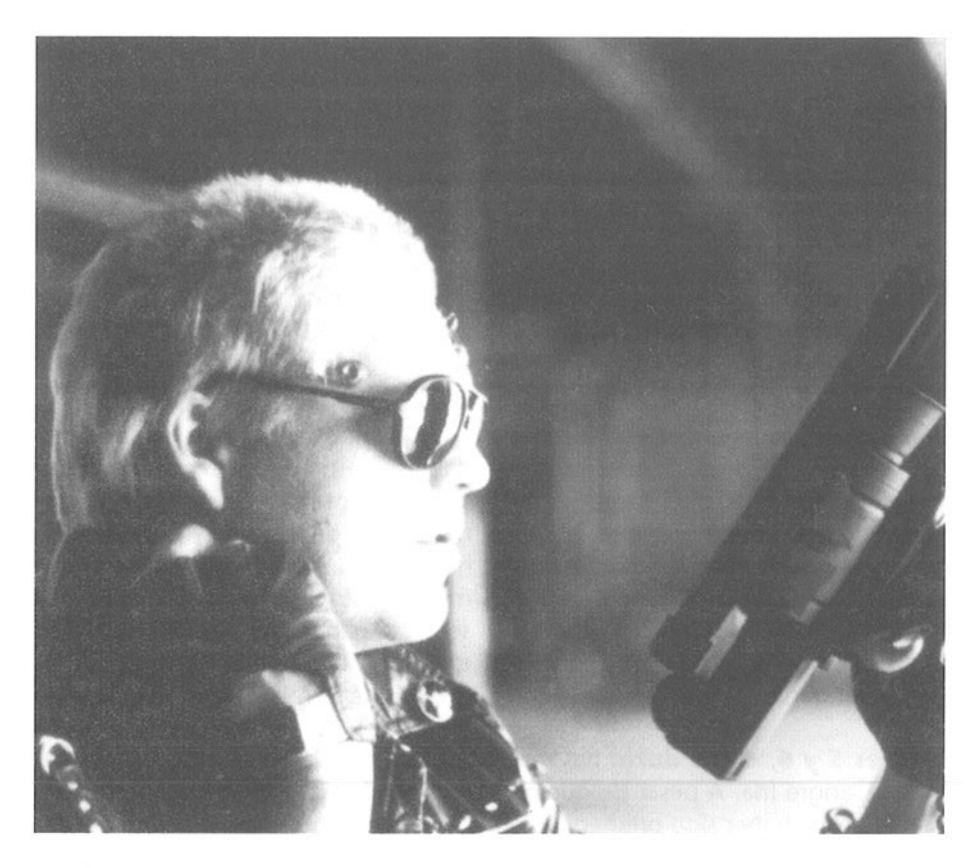
propio código de honor, y no trabajan para nadie, por ningún precio. Se sabe que de vez en cuando trabajan con la policía y Trauma Team.

Nihilistas: también conocidos como zombis, es una suerte que este nuevo movimiento de la calle sea aun reducido. Los nihilistas tienen una filosofía sencilla. Tras decidir que en la vida no hay nada por lo que merezca la pena vivir, se han agrupado para ayudarse a desaparecer en una llamarada de gloria. Cuanto más infame sea la muerte de un zombi, más le recordaran sus compañeros. La meta final es obtener titulares. Los zombis llevan a cabo actos de terrorismo suicida y asesinatos de masas. A menudo van detrás de los ricos y los famosos. Los peores son veteranos con entrenamiento en combate, con un instinto de supervivencia demasiado fuerte como para dejarles morir fácilmente. Pueden sobrevivir a varias "misiones" antes de diñarla. Es imposible tratar con los zombis. Sólo quieren morir. Una batalla con ellos será siempre una lucha a muerte. Si te encuentras nihilistas, tu mejor apuesta es no llamar la atención y alejarte todo lo que puedas. Si eres el objetivo de los zombis, prepárate para abandonar el país o contratar a un buen equipo de seguridad. Lo vas a necesitar.

El Punk como clase de personaje

Muchos de los miembros de las bandas callejeras no entran dentro de las descripciones habituales de roles disponibles para árbitros y jugadores. Si estás dirigiendo o jugando una campaña en las calles, puede que pienses en usar a un miembro de una banda como personaje o PNJ. Por su naturaleza, un punk tiene algunas restricciones como tipo de personaje. Primero y por encima de todo, está la banda, que es donde radica su lealtad. Sólo los miembros más importantes de las bandas pueden regirse por sus propias reglas, y las acciones de la banda como un todo pueden poner a menudo al personaje en situaciones extremas.

El personaje punk tiene su propia habilidad especial, denominada **Rango.** Es el status dentro de la banda. Representa diversos factores. En primer lugar, el rango dicta la capacidad del punk para recurrir a sus colegas en momentos de necesidad. Usualmente, esto implica recibir una respuesta: venganza contra un objetivo que ha amenazado o atacado al personaje. El rango es también un indicador de la influencia que tiene el personaje sobre las acciones de la banda, sus ideales y su estilo como un todo.



Finalmente, el rango es también una forma de intimidar en las calles. Cuanto más alto sea, menos probable es que el personaje sea desafiado por los ciudadanos y los miembros de las bandas rivales. Puedes abrirte camino a empujones en clubes privados; incluso salirte con la tuya ante la pasma de vez en cuando. El miedo a enfrentarse a la banda detendrá a la gente.

Subiendo de rango: si tu banda no conoce tus logros, usar tu habilidad especial no te sirve de nada. El rango sólo puede subir impresionando a los demás miembros de la banda. En la mayoría de los casos, las bandas tendrán estrictos ritos de iniciación antes de que el punk pueda subir de rango. Si estás diseñando a un miembro veterano de una banda, deberías consultar con el árbitro para asegurarte de que el personaje ha pasado todos las pruebas para ganar su rango. Lo mejor es que el personaje empiece con rango 2 y lo vaya subiendo conforme vaya jugando.

La siguiente es una lista de rangos para una banda de potenciados típica. Se indican los rituales de paso y los requisitos para ganar el nuevo rango.

Niveles 1 y 2, novato: la iniciación consiste en atracar a un inocente, estropear propiedad ajena con los colores de la banda y realizar juramentos. La mayor parte de las iniciaciones son "ritos de sangre" que implican cualquier cosa, desde ser apaleado por los miembros ma-

yores de la banda, a la amputación de los dedos, o la hospitalización en estado grave. **Atri-buciones:** ahora llevas los colores de la banda, y los ciudadanos normales se apartarán de ti. Tienes derecho a ir de juerga con la banda, pero harías mejor escuchando las órdenes. Si te atacan en la calle y gritas lo suficientemente fuerte, hay muchas posibilidades de que los miembros que se encuentren cerca vengan a ayudarte.

Niveles 3 y 4, punk: has cometido crímenes graves, como robo a mano armada e incendios provocados. Has luchado contra bandas rivales hiriendo y siendo herido. Siempre estás buscando implantes nuevos, y tus "mejoras" deberían haberte costado al menos 15 puntos de humanidad. **Atribuciones:** puedes abrir la boca en las reuniones sin que te hagan callar, pero no esperes que nadie tome tus consejos en serio. Puedes intimidar a la basura callejera local y a reclutas de otras bandas. Tienes el respeto y el miedo de los ciudadanos y la animosidad de la policía. Si te atacan, es fácil que puedas convencer a algunos camaradas para que te ayuden a vengarte.

Niveles 5 y 6, chico duro: has matado a sangre fría. A pesar de que no tiene porque haber sido premeditadamente, has demostrado no tener piedad. Matar en las peleas de bandas y en los crímenes está bien. Debes haber tenido persecuciones con la policía. Nadie que no lo haya pasado mal ha llegado tan lejos. Con toda seguridad, eres adicto a la droga de la banda. Deberías haber perdido al menos 30 puntos de humanidad, y llevar el ciberequipo característico de una banda. **Atribuciones:** ahora eres un miembro respetado. Tu opinión es bienvenida, pero no cabrees a nadie. Si te atacan, los miembros de tu grupo (subgrupo de la banda) estarán más que deseosos de ayudarte a recibir una satisfacción. Casi todos los miembros de otras bandas se lo pensarán dos veces antes de meterte contigo irreflexivamente. Te pedirán ayuda para el entrenamiento y aprendizaje de nuevos miembros, que a cambio te concederán un cierto grado de lealtad. Si te arrestan, se hará un esfuerzo para sacarte y ayudarte a superar la acusación.

Niveles 7 y 8, sanguinario: eres un veterano. También un asesino de policías. Además, debes haber matado o incapacitado a miembros importantes de bandas rivales (rango 5 o superior) en combate singular. Para demostrar que eres "duro" de verdad, se te pedirá que asesines a un amigo íntimo o a un familiar. Deberías haber perdido ya 40 puntos de humanidad y lo que quedaba de tu moral ha sido relegado al fondo de tu ser. Para ganar este puesto has tenido que ser elegido por un líder de un grupo que se retira (por ejemplo, que ascienda), o haber combatido (a muerte o heridas) por el puesto cuando ha quedado vacante. También puede que hayas intentado dar un golpe. **Atribuciones:** eres un miembro del círculo interno que ayuda a tomar las decisiones de la banda. Eres un teniente del jefe. Si tu banda es lo suficientemente grande, tendrás la oportunidad de estar a cargo de un subgrupo, controlando sus acciones y misiones. La gente en la calle (y los de las bandas rivales) no te tocarán a menos que tengan ordenes directas. Los policías quieren tu cabeza, pero no irán a por ella sin montar una operación importante. Si te capturan, la banda hará todo lo que pueda para ayudarte a salir. Tienes autoridad para llevar a cabo misiones en nombre de la banda y/o usar sus recursos y su potencial humano por contrato con terceros. Las redes criminales importantes pueden organizarse. Tendrás acceso a casi todo lo que puede encontrarse en la calle. Si te atacan o amenazan, un pequeño ejército está a tus órdenes. Dentro de la misma banda, puedes elegir a tus relaciones y amigos. Ten cuidado, el mal liderazgo es *fatal.*

Guías a una banda de jóvenes psicópatas que te miran como a un dios menor. Todos te temen.

Niveles 9 y 10, señor: estás ciberequipado al máximo, con un pérdida de al menos 60 puntos. Te enfrentas directamente a la autoridad, eliminando todo lo que se cruza en tu camino. Has luchado y vencido a psicoescuadrones. Tras organizar con éxito el exterminio de una banda rival al completo, te has preparado para desafiar directamente la autoridad del señor y, si ha sido posible, has ocupado su lugar. **Atribuciones:** ahora eres, o la mano derecha del señor o estás tu mismo al mando. Diriges un mortal ejército de jóvenes psicópatas que te miran como a un dios menor. Temido por todos, sabes todo lo que pasa en tu ciudad. Las fuerzas importantes luchan para obtener tu favor y con él tu apoyo. También estás loco más allá del dolor y del miedo; listo para matar en un instante, o a morir intentándolo. Buena suerte.

Unirse a una banda durante el juego: es posible que personajes con otros roles se unan a las bandas. De hecho, muchas bandas grandes tienen varios arregladores, netrunners y técnicos médicos para ayudarse en sus operaciones. Sin embargo, estos miembros nunca serán auténticos punks callejeros a los ojos de sus compañeros. Tendrán que trabajar el doble de duro para ganar el rango y nunca pasarán del nivel 5, hagan lo que hagan. Los personajes que se unen a bandas en medio de un campaña serán mirados con suspicacia, y serán los primeros en ser sacrificados cuando las cosas vayan mal.

Misiones Ajenas a la Banda: no se espera que estés a las 24 horas del día, 7 días a la semana, con tu banda. Aunque casi ningún punk trabaja (en una ocupación fija), a menudo se aceptan tratos y contratos por iniciativa propia. Simplemente asegúrate de que estás disponible cuando te

necesitan y sobre todo, *nunca* se la juegues a tu propia banda.

Dirigir una campaña de bandas callejeras: hay diversas aproximaciones para arbitrar a personajes en bandas. Aquí van tan sólo unas pocas:

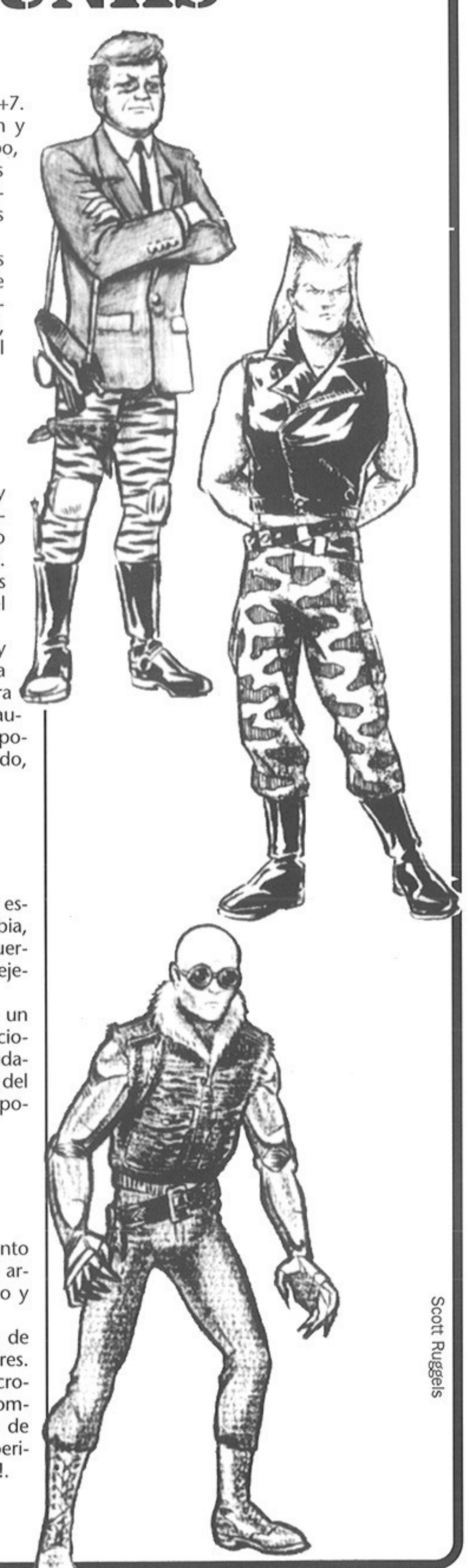
1. Que comiencen como reclutas de rango 2. Permíteles cogerle el gusto a la banda conforme se van abriendo paso hacia la cima, sacrificando siempre un poco más de si mismos a cada paso, al auténtico estilo del punk callejero.

2. Que comiencen como miembros ya establecidos de rango 5 o 6. Están empezando a conseguir los grandes éxitos. Tendrán que manejar directamente enfrentamientos con rivales poderosos, además de con las armas de los policías furiosos que quieren echarles de las calles de una vez por todas.

3. Haz que los personajes organicen una banda de Vigilantes para limpiar las calles. Deben estar preparados para hacer frente a la ira de las bandas normales del área, pero si tienen suerte la policía les echará una mano.

4. Haz que los jugadores se hagan policías jóvenes, y que entren con una identidad falsa en la banda. Su trabajo será ir ascendiendo y destruir la banda desde su interior. Esta es la variante más peligrosa, pero más desafiante, de una campaña con bandas.

CYBERPUNKS



Dorfero

Rango: de +1 a +5, raramente superior a +7.
Habilidades importantes: persuasión y labia, pelea o combate cuerpo a cuerpo, robar y conocimiento callejero, a niveles de +3 a +6. Usualmente una o dos habilidades de conocimiento relacionadas con drogas y como obtenerlas.
Implantes comunes: unos pocos chips MRAM y APTR, ya que habitualmente estás demasiado colgado como para estudiar o entrenar. Quizá algunas armas, como desgarradores. La mayor parte del tiempo, no te preocupa.

Posador

Rango: de +3 a +6.
Habilidades importantes: vestuario y estilo, disfraz, persuasión y labia, atletismo, pistola, combate cuerpo a cuerpo o pelea y conocimiento callejero, a +3 o +6. Habitualmente una o dos habilidades más relacionadas con la actuación, a nivel +3 o +4.
Implantes comunes: montones y montones de chips MRAM para ayudar a tu papel. Unos pocos chips CPART para habilidades temporales. Ciberópticos y audio, armas ocultas. Ningún miembro potenciado ni nada obvio. Después de todo, ¡tienes que *parecerte* a tu modelo!.

Cromado

Rango: de +2 a +9, a veces +10.
Habilidades importantes: vestuario y estilo, tocar instrumento, persuasión y labia, atletismo, pistola o esgrima, combate cuerpo a cuerpo o pelea y conocimiento callejero, a niveles +3 a +6.
Implantes comunes: como mínimo un juego de conectores. Ciberaudio con opciones especiales, chips CPART para habilidades temporales, MRAM para habilidades del negocio musical. ¡Muy importantes los potenciadores sensoriales!

Potenciado

Rango: de +2 a +6, a veces +7 a +9.
Habilidades importantes: conocimiento callejero, intimidar, pistola, fusil, pelea o artes marciales, combate cuerpo a cuerpo y advertir/notar, a niveles entre +4 y +7.
Implantes comunes: ¡cualquier cosa de las listas! Al menos dos pares de conectores. Miembros mejorados con montones de cromo y extras. Equipo orientado hacia el combate. ¡Los destripadores o los nudillos de acero son obligatorios! Cacharros experimentales, ¡cuanto más peligrosos mejor!.

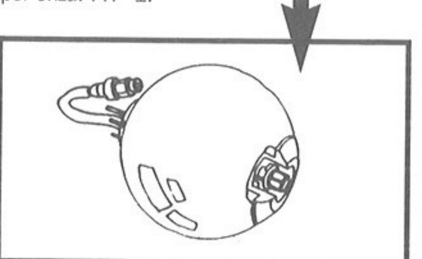
CUANDO AHORRAS UNOS CENTAVOS... LO PAGAS CON TU VIDA.

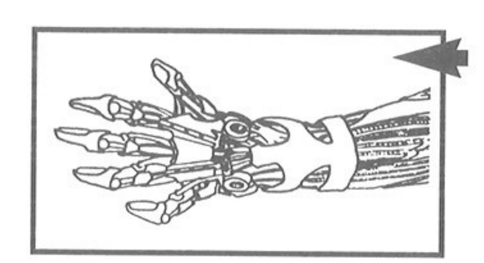
Como un auténtico profesional, sabes que el mundo de los mercenarios corporativos requiere lo mejor. Ya sea en seguridad, vigilancia o combate, te podemos dar las herramientas que necesitas para hacer bien tu trabajo -a la primera. Porque nunca tendrás una segunda oportunidad. ULTRATECH™. Los profesionales.

IRRADIADOR®

De Ópticas Kiroshi

Este ciberóptico ultravioleta único puede localizar polvo trazador radiactivo o aparatos radiactivos de seguimiento. Un flash ultravioleta integrado en el ojo ilumina al objetivo y recoge la luz reflejada. Montaje de un sólo ojo sólo 300$. Polvo para rastros 15$ por onza. PH=1.





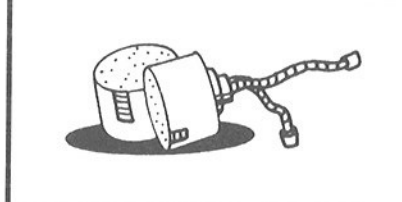
CHOCA ESOS CINCO

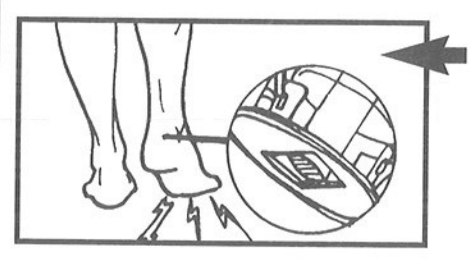
Novedad de Tecnologías Dynalar. Este modelo de cibermano encaja en cualquier brazo estándar F-24, incluyendo los modelos a rayas y los Cromados. Manipulación digital completa -más cuatro dedos completamente extraibles para trabajos "especiales". El modelo estándar incluye: 1) ganzúa, 2) estilete de monofilamento, 3) minilinterna y 4) kit de herramientas en miniatura para [B&E] o reparaciones. 650$. PH=1D6/2 además del coste básico del ciberbrazo.

FILTROS NASALES

De BodyWeight™

Sistema permanente de filtros, capaces de resistir gas lacrimógeno (90%) o gases incapacitantes potentes (75%). Kit fácil de usar para instalarselo en casa o en la clínica local. 60$. PH=2.





DETECTOR SÍSMICO DE DOC RICHTER™

De Sistemas Avanzados de Audio

¿Trabajando en una situación sin luz? ¿Cegado por una bomba de resplandor enemiga? DOC Richter™ siente el movimiento a través de vibraciones del suelo o las paredes cuando su superficie sensible, montada en la mano o en la planta del pie, se presiona contra una superficie (75%). ¡La información se envía directamente a cualquier pantalla estándar Times Square™ en forma de datos de distancia y dirección de movimiento!. 220$. PH=1D6/2.

SILENCIADORES

De Armas Militech

Materiales acrílicos ligeros y de alta resistencia a impactos. No detectables por la mayor parte de los sistemas de detección de metales (95%), incluyendo los modelos IDS y Perro Guardián de Intertel (75%). 100-300.

CORTAGALLETAS

¿Un tiroteo duro? El nuevo microchip de Tennerec LTD puede hacer aun más lista a tu arma inteligente. Conectada al radar de barrido de tu arma, el cortagalletas puede identificar amigos y enemigos leyendo las señales reflejadas por un brazalete. El sistema desconecta el gatillo cuando se apunta hacia algo que lleve el brazalete, ¡permitiéndote evitar el disparar a tus propias fuerzas en los enfrentamientos a corto alcance!. El cortagalletas incluye tres brazaletes, accesorios del sistema completo de sensores, herramientas e instrucciones. 300$. Brazaletes extras 15$ la unidad.

ULTRATECH

Equipo de combate para el Profesional de combate©

42538 W.Oregon Avenue. Long Beach, CA, USA

Se aceptan pedidos de minoristas. La mayor parte de los artículos se envían desde el almacén.

EXTRACCIÓN CORPORATIVA

POR R.B. TYLER

DE CERCA



Scott Ruggels

Está ocurriendo ahora, es rápida, es mortal. Estoy hablando de la extracción corporativa -la técnica más de moda del momento para proporcionar talentos probados a una organización. Conforme aumenta la popularidad de la extracción, lo hacen las oportunidades de contratos para los mercenarios especializados en trabajos corporativos y operaciones secretas. ¿Pero cuales son las ramificaciones e implicaciones legales? ¿Como es de habitual? ¿Qué técnicas se emplean? y ¿qué desarrollos podemos esperar ver en este campo en el futuro? Este es el tema del informe especial de este mes de *Soldado de Fortuna.*

Primero, ¿qué es exactamente la extracción corporativa? En términos legales, es la separación ilegal, vía conspiración o secuestro, de un empleado debidamente contratado por una corporación hecha por una organización de la competencia, cuando la dimisión o la transferencia de ese empleado conllevaría normalmente romper las condiciones de empleo o del contrato. Para los legos, esto significa que una corporación tiene una especie de maravilla trabajando para ellos, que quieren conservar a toda costa. Frecuentemente esto implica una fuerte viglancia o una vida en condiciones carcelarias para el blanco (aunque esté cobrando un sueldo impresionante). Otra corporación también quiere el talento de esa persona, pero dado que la primera no le dejará renunciar, o cambiar de trabajo, la segunda debe recurrir a medios ilegales. Dependiendo de las circunstancias, el objetivo puede ser o no una parte activa en todo esto. Las extracciones se suelen llevar a cabo sobre científicos o investigadores que trabajan en proyectos de importancia extrema, o ejecutivos de alto nivel con acceso a información sobre propiedades. Todas las corporaciones grandes realizan extracciones constantemente. De hecho, en un número reciente de *The Corporation Monthly*, un analista industrial la citó como una epidemia creciente. Realmente, la contra-extracción es una de las facetas de la seguridad corporativa de más rápida expansión. (ver el artículo sobre seguridad corporativa en este mismo número).

Gubernamentalmente hablando, la extracción es ilegal, ¿pero desde cuando tiene el gobierno algo que decir? El hecho es que las grandes corporaciones lo hacen cuando les place, y sólo responden ante otras corporaciones por sus acciones. Los mercenarios que hacen extracciones violan leyes sobre secuestro, invasión de la propiedad privada, asalto y vandalismo. El asesinato se convierte también en un factor, si alguien muere durante una extracción. Un individuo que conspira para desertar, o que participa voluntariamente cuando se le extrae, puede ser encontrado culpable de conspiración y ruptura de contrato.

Todo esto significa una pérdida de tiempo. No tienes que preocuparte del gobierno por nada. Tienes mucho más de lo que preocuparte con la corporación de la que extrajiste al objetivo. Las grandes corporaciones tienen muy mal per-

der, y una extracción puede fácilmente ser el catalizador de una serie de asesinatos por venganza, o incluso de una guerra corporativa. Consecuentemente, sugeriría que cualquier mercenario que piense en trabajar por libre en extracciones se esfuerce en proteger su identidad a cualquier coste. Las corporaciones que respaldan las extracciones también adoptan medidas extremas para permanecer en el anonimato. La razón por la que la extracción está abierta al trabajo por libre es que las corporaciones tienen miedo frecuentemente de usar equipos de la casa para llevarlas a cabo. Con frecuencia, un equipo de extracción no sabe para que corporación trabaja. Esto puede causar complicaciones, si hay corporaciones para las que no quieres trabajar. El personal extraído casi siempre se somete a un cambio de imagen e identidad completo, a fin de evitar ser reconocidos y asociados con su nuevo patrón, y para prevenir la contra extracción. Una cosa que vigilar: se sabe que algunas corporaciones han intentado liquidar al equipo de extracción después de que completase su misión para que no hablase. Investiga un poco y averigua

Frecuentemente, un equipo de extracción no sabe para que corporación está trabajando...

que corporaciones tienen la reputación de hacer esto. Si es posible, evita hablar con ellos (brillante consejo, ¿eh?).

Un problema que surge a menudo en las extracciones corporativas es la familia del extraído. Si se considera a alguien suficientemente valioso como para ser extraído, su familia estará bajo vigilancia normalmente, o mantenida como rehén como medida preventiva. Dado que muchos objetivos rehúsan cooperar con sus nuevos patrones sin una garantía de que los suyos están seguros, una corporación generosa puede que extraiga a la familia a la vez que al objetivo. Las corporaciones no tan generosas ignorarán a la familia, y recurrirán a mentiras o condicionamiento psicológico para convencer al objetivo de su seguridad. Las corporaciones soberanamente desagradables se asegurarán la muerte de su familia y mediante el uso del condicionamiento y la tergiversación de los hechos, usarán la tragedia para ganarse a la víctima. Si tienes conciencia, no trabajes para corporaciones que se sepa que usan esta técnica.

Otro problema recurrente en el trabajo de extracción es el denominado "asesinato de la gallina de los huevos de oro". Hay dos tipos: ofensivos y defensivos. En un asesinato defensivo, si el éxito de una extracción parece inminente, la corporación que va a perder al extraído cambia sus tácticas de intentar retener al objetivo a intentar "hacer al objetivo inútil para la extracción". Es un eufemismo para llenarlo de agujeros. Cuidado con esto si estás haciendo una extracción. Un objetivo muerto no cumple las condiciones del contrato. En un asesinato ofensivo, (y de aquí es de donde viene la expresión de gallina de los huevos de oro) el equipo de extracción tendrá ordenes de matar al objetivo si no es posible la extracción con éxito. La filosofía que guía esto es, por supuesto, "si nosotros no podemos tenerlo/la, vosotros tampoco". Si planeas labrarte un futuro con la extracción, asegúrate de que tienes agallas para cumplir este tipo de orden.

El futuro de la extracción corporativa es algo confuso. Como está aumentando su popularidad, las corporaciones están tomando medidas más y más rigurosas para proteger a su personal de máximo nivel. Esto la hace más y más difícil, y los equipos necesitarán ser cada vez más especializados para enfrentarse a estas defensas. Creo que la extracción continuará siendo una herramienta común para el reclutamiento corporativo, pero su popularidad será cíclica. Conforme se haga más frecuente, se tomaran mayores medidas defensivas, y consecuentemente será más difícil y costosa. Esto causará una caída en su popularidad, que durará lo suficiente para que los ejecutivos comiencen a sentirse tranquilos. Cuando esto ocu-

Las corporaciones soberanamente desagradables se asegurarán la muerte de su familia y mediante el uso del condicionamiento... usarán la tragedia para ganarse a la víctima...

rra, la extracción volverá a ser fácil y su popularidad resurgirá.

El tiempo confirmará o desacreditará mi teoría. De todos modos, estoy seguro de que todos esperamos ver como se desarrolla esta interesante técnica. Por ahora, es un campo de trabajo para mercenarios que está esperando a ser explotado adecuadamente. Para aquellos de vosotros que estéis interesados, ¡buena suerte y vigilad vuestra espalda!

AMOR Y BALAS DESDE MOSCÚ

Momentos de diversión desde la Gran Unión Soviética

Por Francis "Jersey" Whiterspoon

Las corporaciones son tan típicas.

Después de una operación de dos semanas en Alaska (sacando V.I.P. de un laboratorio militar experimental de investigación, en las afueras de Fairbanks), haciendo saltar bombas, repartiendo metralla y en general puteando a la oposición, me vi recompensado con una magra bonificación del 15% de mi salario, con mis cintas para los medios de comunicación confiscadas y con unas vacaciones en el Mar Negro con todos los gastos pagados para alejarme de los ejecutivos durante un mes mas o menos.

¿El Mar Negro? Pensé. ¡Dadme un jodido respiro! Entonces lo reconsideré. He vivido lo mío y he visto un montón de cosas de esta roca en la que vivimos, pero en todo este tiempo no he visto nunca la acción en el corazón del telón de acero. Ahora tenía la oportunidad de ver cómo nuestros colegas profesionales de la Madre Rusia hacen su magia especial. Hablé con los chicos de Recreo y Operaciones Secretas y conseguí regatear un visado que pudiese llevarme hasta la capital soviética. Después, contacté con SDF, les dije de que iba todo, y me enviaron un regalo, un rollo de pases de prensa y otros documentos con aspecto oficial, y un pequeño fajo de esos trozos de papel de escaso valor, los rublos, sólo por si los necesitaba para utilizar sobornos para obtener la auténtica historia.

En una semana, estaba listo. Mis heridas de Alaska estaban remendadas, y mi brazo fue recableado y funcionaba correctamente. Aunque tuve que enviar mi equipo vía valija diplomática a la embajada de EE.UU., mi brazo y mi ojo me servirían lo suficientemente bien si surgía algún problema inesperado durante el camino, aunque no esperaba ninguno. Hoy en día, ya no hay ataques corporativos en Moscú.

Tras aterrizar, obtuve mi primera impresión del cibersoldado soviético. Había dos trabajando en la aduana, especialmente situados allí para revisar a los extranjeros que, como yo, tenían metal unido a su carne. Eran *grandes,* y se lo que quiero decir. El más bajo medía 1´90 y parecía como si pudiese levantar un tractor. Ambos iban de uniforme, tenían cara de poker e iban armados hasta los dientes con rifles inteligentes Kalashnikov. Seguí el cable hasta el conector.

¡Sus implantes rozaban lo nostálgico! Ese conector parecía algo que debería haber estado colocado tras una cocina vieja. Lo revisé a fondo, buscando cibernética adicional. Entonces fue cuando me fijé en que sus pantalones eran cuatro tallas demasiado grandes y sus piernas, o lo que podía ver de ellas, parecían una chatarrería. Creí oír el chirrido de sus mecanismos cuando se dio la vuelta sobre sus talones. El segundo guardia no tenía mejor pinta, con un brazo de metal bruñido y cables visibles a través de las placas de las muñecas y los dedos. Notó mi interés por su equipo y habló con admiración. Su opinión sobre su cibernética era mejor que su inglés.

"Boris y yo, héroes muy admirados. Muchas batallas en Oriente Medio. Sólo lo mejor para nosotros. ¿Te gusta, eh? Moví mi cabeza en desacuerdo. "¿De verdad te gustan estos implantes? ¿No es un poco aparatoso para tu línea de trabajo?".

El tipo grande, Boris, supongo, se rió con fuerza. "No bonitas como piernas y brazos americanos, pero no importante cuando haces un agujero en un tanque a patadas, ¿no?". Dio un pisotón para darle énfasis, y juraría por la tumba de mi tía Matilda que todo el aeropuerto tembló con el impacto. Decidí cambiar de tema.

Boris se rió con fuerza... "No bonitas como piernas y brazos americanos, pero no importante cuando haces un agujero en un tanque a patadas, ¿no?"

"¿Y donde va un mercenario ruso cuando tiene tiempo y busca un poco de acción?".

Cont. en pág. 78



EUROESTILO:

***Euroestilo:* las reglas del juego son completamente diferentes al otro lado del Atlántico.**

Por Lars Svedberg, eurocorresponsal de SDF.

Eres reclutador para Euro Business Machines y estas buscando al agente adecuado para una extracción delicada. Lo que quieres es un miembro de la elite del negocio. Si estuvieses en América, harías correr la voz por la red y la calle, para dejar que el mejor "se abriese" camino hasta tu puerta, luchando por tu lucrativa oferta. Pero esto no es América.

Dejas tus esquís y coges un trineo en el albergue, el conductor va avanzando a través de las ventosas calles de libro de cuentos de St. Moritz. En las calles se alinean los Porches, Jaguars y Rolls. Vendedores de vacaciones vestidos con abrigos de visón y armiño te sonríen con ojos policromados a la última moda. Sobre ti, los osprey flotan por el aire como libélulas, transportando a los ricos a chalets privados en las cimas de las montañas.

Llegas al club, una construcción de un piso en gótico posmodernista. Una mirada a tu tarjeta EBM oro y has cruzado la puerta. Sólo tu traje y tu corbata le costarían a un ejecutivo americano medio meses de sueldo. Aquí es poco.

Esta es la gente guapa sobre la que lees en los Screamsheets, cuyas imágenes son exhibidas cada noche en los videos. Bailan bajo luces cromáticas pulsantes, moviéndose con un ritmo común; ignorándote.

El anfitrión te lleva hasta un cuarto trasero. Activas tus ópticos, ya que la oscuridad es total. Suenan de fondo compases de la novena de Beethoven. Allí, en un hueco en el muro. Están languidamente tumbados sobre almohadas de seda, bebiendo sorbos de coñac y Slivovitz, cenando alta cocina vienesa. Sus trajes son de seda, todos hechos a medida. En sus dedos, cuellos y orejas reluce el frío fuego de gemas grandes como nueces. Los labios esbozan un sesgo de desprecio, riéndose de bromas privadas. Los miembros cromados oscilan bajo la luz infrarroja. Tomas asiento. Te estaban esperando. Son la elite.

Bienvenido al mundo de los mercenarios profesionales europeos. Nunca han vivido en las calles. Nunca han combatido en guerras de un tiempo ya pasado. Son los mejores del mundo y lo saben.

No estamos hablando de los mercenarios que puedes encontrarte caminando por las calles de Gran Bretaña, que, como nuestros propios profesionales, han luchado con uñas y dientes en su camino hacia la cumbre. Desde los noventa, Gran Bretaña tiene un status de segunda clase en la Comunidad económica europea.

Las ciudades de la CEE están limpias y bien patrulladas. No hay "zonas de fuego libre" para transformar a los niños en veteranos. Desde que la Agencia Espacial Europea puso en órbita sus estaciones, los soldados que quedan permanecen acantonados en sus países, ganándose tranquilamente su retiro. Sólo hay un campo de trabajo para los mercenarios en Europa, y son las mismas corporaciones.

Comienzas como cualquier otro graduado universitario, buscando un hueco en el mundo real. Si piensan que



AL LIMITE CON LOS GUERREROS EUROPEOS DEFINITIVOS

estás cualificado, tienes la opción de recibir entrenamiento. Después unas pocas misiones sencillas, quizás algún implante. Incluso en la civilizada Europa,

Nunca han vivido en las calles. Nunca han combatido en guerras de un tiempo ya pasado. Son los mejores del mundo y lo saben.

los conflictos corporativos son violentos, y hay trabajo de sobra para los que tienen talento. Sin embargo, a diferencia de América, la mayor parte de las operaciones negras quedan "en familia" al ser realizadas por profesionales de las compañías. La paga es de primera clase, y los beneficios permiten a casi todos los agentes secretos disfrutar de un estilo de vida envidiable. Los que quedan incapacitados sirviendo a sus compañías tienen sus necesidades cubiertas de por vida.

Pero estos jinetes de las eurocorporaciones son poco importantes. Para los trabajos de primera categoría: extracciones vitales, infiltraciones y operaciones "húmedas", las compañías de la CEE vuelven sus cabezas hacia los agentes independientes, aquellos mercenarios que son lo suficientemente buenos como para comprar su salida de los contratos vitalicios y se hacen independientes, vendiendo sus servicios a los mejores postores del mercado común.

Este es un grupo selecto, que consiste en quizá unos pocos cientos de individuos. Para encontrarlos (y nunca van buscando trabajo), tendrás que ir a los casinos de Montecarlo, las playas del sur de Francia y las pendientes de Suiza. La élite es rica. La élite es maravillosa. Puede escoger los trabajos que les gusten, ya que siempre tienen ofertas. Entre trabajos, se les puede encontrar disfrutando de la vida en los campos de juego de Europa, codeándose con sus colegas, contándose historias y negociando información, manteniéndose al día sobre quien está en lo más alto; quien es el mejor.

La acumulación de riqueza y prestigio son las únicas cosas importantes para estos euromercenarios de la elite. Son astutos hombres (y mujeres) de negocios que harían que cualquier arreglador americano sudase por su dinero. Se consideran miembros de una profesión civilizada, y rechazan muchas veces contratos que les enfrentarían a sus amigos y conocidos. Aunque la muerte nunca deja de ser un factor a considerar, los euromercenarios saben que siempre pueden esperar un comportamiento deportivo por parte de sus colegas. La mancha en su reputación es a menudo un castigo suficiente para el perdedor. Estos mercenarios de alta tecnología miran por encima del hombro a sus contrapartidas americanas y británicas, de forma muy parecida a como te burlarías de un pandillero que se abriese camino a la fuerza en tu gimnasio. Les disgustan especialmente los agentes soviéticos, a los que consideran bárbaros, y la mayoría cree que los mercenarios japoneses y coreanos están locos.

Antes de que esboces una mueca de asco ante estos aparentemente abrumadores jóvenes aristócratas, deberías saber contra qué te enfrentas. Los euromercenarios son ricos, pero no son menos profesionales. Muchos tienen instalaciones privadas de entrenamiento, y le dedican tanto tiempo como a gastar su dinero. Tienen amigos en muchas corporaciones, y se sabe que llevan implantes y software exótico, mortal y a menudo único. Si tu samurai callejero medio americano es un luchador de peleas de bar, entonces un euromercenario es un boxeador olímpico. Tienen confianza y seguridad en si mismos, y son completamente rudos cuando se enfrentan a sus enemigos. Si no eres un miembro de su círculo íntimo, no esperes merced. Los euromercenarios tienen acceso a las instalaciones médicas más avanzadas del mundo, y muchos tienen cuentas en clínicas ilegales de Suecia y Dinamarca. La ciberpsicosis es virtualmente desconocida entre los euros, y los secretos de su buena salud están bien guardados. Afortunadamente, es bastante poco probable que la mayor parte de los agentes americanos se enfrenten alguna vez a un miembro de este club de elite, ya que casi todas las eurocorporaciones prefieren contratar nativos para los trabajos en los Estados Unidos.

El cibercírculo: ¿Que hace para entretenerse un euromercenario con tiempo en las manos y dinero que quemar? Si buscan crearse una reputación, y tienen talento para sobrevivir, muchos se inscriben en la eurorred con el cibercírculo. Tan sólo un rumor hace unos años, ahora es una organización conocida por toda Europa occidental. El cibercírculo es un modo de que la elite pruebe sus habilidades contra los oponentes más difíciles que pueden encontrar: ellos mismos. Un agente libre con reputación encontrará tarde o temprano información sobre las reglas y el método de inscripción. Cuando un mercenario está "activo", es decir, entre trabajos, deja caer el dato en la red. Se les da un simple nombre y una localización. El resto es cosa suya. No es una competición entre asesinos. Las reglas del juego estipulan que un participante debe buscar a su objetivo y desafiarle a un combate singular. Las puñaladas traperas se desaprueban. Al lanzar el desafío, ambos mercenarios tienen la opción de rendirse sin que signifique una gran pérdida de reputación. Si se acepta, los combatientes se ponen de acuerdo sobre las reglas personales. Un combate continuará hasta primera sangre, la primera herida grave o, en raras ocasiones, hasta la muerte. Los oponentes combatirán en el lugar del desafío, usando cualquier arma que tengan a su disposición. Es de máxima importancia la preparación por parte del cazador y de la presa, y todos los euromercenarios activos viajan pesadamente armados. Cruzar las espadas con un euromercenario de vacaciones puede ser más mortal que enfrentarse a uno en una misión.

El cibercírculo es un modo de que la élite pruebe sus habilidades contra los oponentes más difíciles que pueden encontrar: ellos mismos.

El cómo funciona el sistema de rankings del cibercírculo es un secreto muy guardado. Ningún caracable ha llegado nunca en una incursión pirata hasta los archivos del cibercírculo en la red y ha vivido para contarlo. Se sospecha que muchas corporaciones europeas y algunas asiáticas reciben copias de las puntuaciones del cibercírculo y las usan como base para seleccionar agentes independientes para misiones importantes.

Los rumores dicen que unos pocos mercenarios americanos "famosos" han logrado ganarse un puesto en el cibercírculo. Si es cierto, parece que a ninguno de ellos le gusta hablar sobre eso. Europa es un sitio peligroso para los no iniciados, y cualquier lector que esté empezando a hacerse ilusiones de gloria debería considerar profundamente el hacer cualquier tipo de intentos para registrarse en el circulo.

Los ángeles son una clase por si mismos. Quizás hayas oído mencionarlos en los oscuros rincones de alguna sala de juntas corporativa. Incluso los mejores de los independientes europeos hablan con respeto de ellos. Son los "jinetes solitarios", lo mejor de lo mejor. Se rumorea que no hay más de doce de estos "maestros iluminados del combate". Sus nombres son un misterio. Ningún euromercenario puede recordar a algún amigo que haya sido uno de ellos, a pesar de que todos los de la rica élite esperan en secreto una invitación. Se dice que los angeles viven en resplandecientes torres en Crystal Palace en L-5, en la órbita baja terrestre. Sus misiones son tan esquivas como sus nombres. Ninguna compañía ha admitido hasta ahora haber contratado a uno, o haber sido uno de sus objetivos. Sin duda alguna, una compañía en el punto de mira de un ángel vería caer la cotización de sus acciones hasta el suelo.

Pregunta a los euromercenarios y te dirán que los ángeles "se mueven como manchas borrosas, silenciosamente y con una gracia inimaginable". Sus armas son avanzadas y letales. Su marca registrada, un halo dorado en un campo de estrellas, es bien conocida, pero nunca se ha visto en punto alguno del planeta. ¿Son un mito estas leyendas del combate, inventadas por las eurocorporaciones para mantener un nivel de respeto mutuo y miedo entre los independientes? Nadie está seguro. Algunos dicen que los angeles crearon el cibercírculo para reclutar nuevos miembros para su grey. Una cosa es cierta... si te encuentras con un ángel en una misión, probablemente será la última que emprendas...

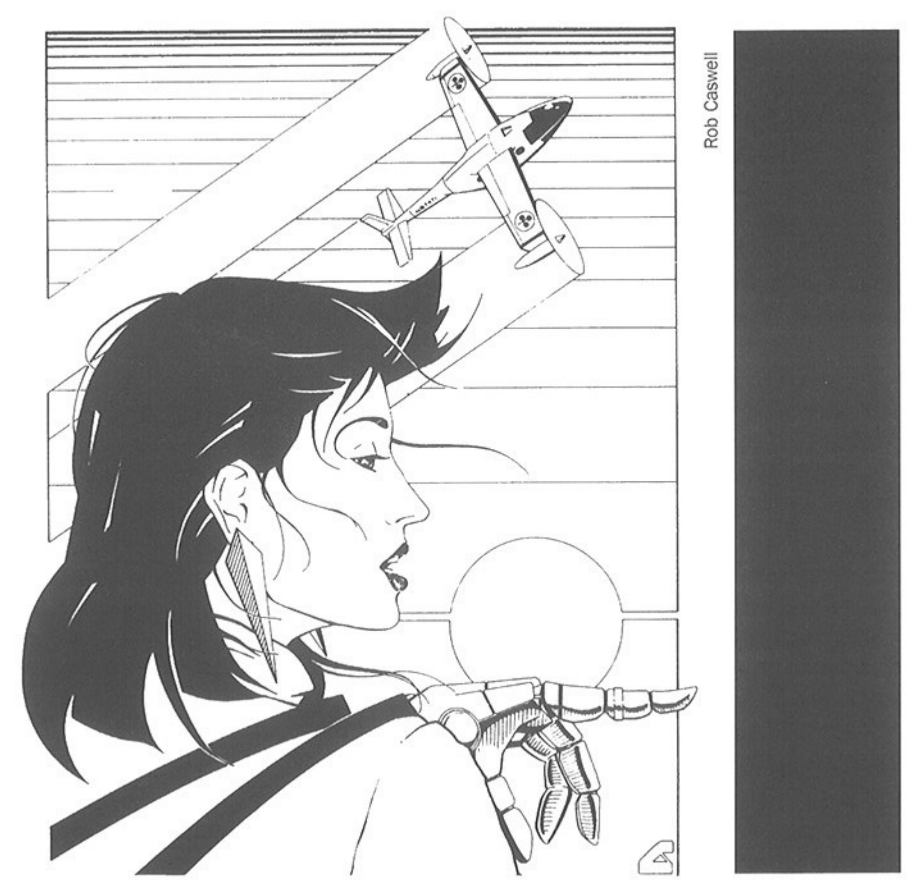
Trabajar en Europa: Las oportunidades abundan en Europa occidental para los mercenarios profesionales de la alta tecnología. Lo duro es atravesar la puerta. Eso no quiere decir que dicha tarea sea imposible, pero el típico mercenario americano tendrá que esperar lo peor mientras busque trabajo en la CEE.

Si no tienes un diploma universitario, podrías limitarte a Gran Bretaña o Grecia mientras trabajas en ultramar. Necesitarás familiarizarte con las costumbres eurocorporativas y las variaciones culturales de región a región. Si no tienes chips de memoria, deberías instalártelos. En la mayor parte de los aeropuertos y agencias de viaje pueden suministrarte la información y los idiomas que vas a necesitar.

Antes de volar a Europa para mejorar tu carrera, considera la posibilidad de trabajar para la rama americana de una eurocorporación. Las misiones exitosas en América no cuentan mucho en la "civilizada Europa", pero son mejor que ir en frío, especialmente si tu expediente hace notar que le ahorraste a una eurocorporación una gran inversión de capital mientras completabas tu misión.

Aprende donde mirar. Muchos mercenarios americanos comenten el error de volar directamente a Alemania occidental para buscar fortuna. Las industrias locales, especialmente en los socios más grandes de la CEE, como Alemania, son muy quisquillosas en lo que respecta a contratar gente para los trabajos importantes. Usualmente extraen sus fuerzas de la elite de los euromercenarios, prefiriendo la antigua lealtad de los viejos discípulos que se han hecho un lugar en la sociedad. Tu mejor apuesta consiste en golpear en los cruces de caminos, los centros industriales unilaterales formados en las fronteras. La zona industrial de Francia, Bélgica y Luxemburgo es la mayor, y más abierta a oportunidades de contratos. Este "terreno neutral" para la competición entre corporaciones europeas es a menudo el punto desde el que parte el espionaje industrial a gran escala, si no guerras abiertas. Evita el bando francés, donde los mercenarios se sienten obligados por su orgullo nacional a cubrir los contratos de su país. Inténtalo en las ciudades de Athus en Bélgica y Rodange en Luxemburgo, justo fuera de la zona. A menudo, se reclutará a una buena parte de los talentos locales para las operaciones importantes de las compañías francesas, alemanas y suecas de la zona, dejando vacantes para que los mercenarios nacidos en el extranjero trabajen en misiones menores, pero a menudo lucrativas.

Cuando estés en Roma... recuerda que los europeos juegan con unas reglas completamente diferentes. Salirse de la línea hará que te miren con el ceño fruncido. Molestar a los euromercenarios puede matarte. El honor y la deportividad son cualidades reservadas para los ricos veteranos que cenan con caviar en St. Moritz. No están por encima de eliminar a un "brutal americano" que interfiere con su modo de vida. Si esperas codearte algún día con la elite, prepárate para trabajar una larga temporada en Europa. Quien sabe; después de cinco años de contratos con éxito y algunas grandes victorias es posible que puedas relajarte con tus colegas en el albergue del casino a esperar que los contratos vengan hasta ti. Simplemente, no cuentes con ello.


Rob Caswell

ENTREVISTA EXCLUSIVA DE SDF: KENNET SKÖLD, EUROMERCENARIO DE ELITE

Kennet Sköld es un mercenario nacido en Suecia que comenzó su carrera graduándose en relaciones internacionales e informática por la universidad de Estocolmo. Fue contratado por Orbital Air, donde entró en el programa de entrenamiento de agentes secretos a causa de sus éxitos como pentatleta en la facultad. Otorga el crédito de su éxito financiero y profesional a sus operaciones "baja visibilidad, alto rendimiento" en la Europa del este. Ha trabajado por libre durante tres años, y tiene propiedades en Suecia, Suiza, Mónaco, Liechtenstein y las Bahamas. Se abstiene de hacer declaraciones sobre sus finanzas, pero afirma que "no necesita volver a trabajar" para disfrutar de los placeres de su estilo de vida.

Soldado: Usted y sus camaradas de armas se refieren a si mismos como

miembros de la elite. ¿Cómo definiría eso?

Sköld: Tenemos los niveles de éxito profesional más altos del negocio. Nos pagan bien para completar las misiones que los que están por debajo de nosotros no pueden llevar a cabo. El hecho de que seamos capaces de romper contratos vitalicios con nuestras compañías muestra que hemos conseguido ser respetados lo suficiente como para que se considere peligroso cruzarse en nuestro camino.

Soldado: ¿Peligroso? Seguramente no para una gran corporación.

Sköld: Nos pueden matar, si. Es más una cuestión de consideración profesional. Pertenecemos a un grupo selecto cuyos miembros se conocen bien entre si. Una afrenta contra uno de nosotros por parte de una compañía poco escrupulosa repercutiría en toda la profesión. Esa compañía no volvería a obtener nuestros servicios.

Soldado: Y son las compañías las que buscan sus servicios, no al revés.

Sköld: Correcto. No necesitamos buscar trabajo. Los contratos encuentran el camino hasta nuestras puertas.

Soldado: ¿Y como determinan las corporaciones el mercenario adecuado para el trabajo?

Sköld: Nuestros expedientes son bien conocidos en ciertos círculos.

Soldado: Posee casas en varias naciones, acciones en centros de vacaciones, incluso una playa privada en las Bahamas. Sus contratos deben estar muy bien pagados.

Sköld: Por supuesto.

Soldado: ¿Cómo justifican las corporaciones estas tarifas, cuando hay otros mercenarios competentes en el mercado internacional que trabajarían por mucho menos?

Sköld: Éxito. Esté seguro de que, tan pronto como fallemos, empezarán a desaparecer los contratos. En mi caso, como en el de muchos de mis amigos, eso está aun por llegar.

Soldado: ¿Así que nunca ha metido la pata en una misión?

Sköld: Siempre he cumplido con la "letra" del contrato.

Soldado: ¿Trabaja exclusivamente para eurocorporaciones, o ha sido contratado por otros grupos económicos internacionales?

Sköld: Primero, está usted asumiendo que los mercenarios independientes europeos son como sus contrapartidas inferiores con contratos vitalicios en las corporaciones. No es el caso. Hay mucho dinero que ganar en la profesión fuera de los negocios corporativos. La actual riqueza de la CEE ha llevado a la aparición de una nueva y joven aristocracia corporativa, hombres de negocios que sienten la necesidad de protección personal. Además, el viejo dinero europeo se siente más y más amenazado por el avance de la tecnología. Desean pagar un precio sólido por la seguridad.

Soldado: Así que mezclándose con la elite, usted pasa a formar parte de ella.

Sköld: No somos simples soldados. Nuestra profesión incluye obligatoriamente una calidad humana y una cultura que se prefieren a los servicios de los profesionales de otras regiones. Las clases civilizadas de Europa confían en nosotros, y están dispuestos a pagar por esa confianza.

Soldado: Eso le da acceso a una gran cantidad de información confidencial.

Sköld: Muchos clientes agradecidos nos han orientado en las direcciones adecuadas. Negociar con los intereses de otros es también parte de la profesión.

Soldado: ¿Se ha referido al negocio del poder, como la venta de armas e información?

Sköld: Cualquier interés viable que nos convenga.

Soldado: Habla en plural. ¿Cuantos miembros de la elite diría usted que hay y a cuantos conoce personalmente?

Sköld: Es difícil decirlo. Quizá unos pocos cientos, de los cuales un puñado son auténticamente la elite. Tengo muchos amigos, y no todos son mercenarios de profesión.

Soldado: ¿Ha tenido alguna vez conflictos con amigos a causa de intereses laborales enfrentados?

Sköld: Se evita en la medida de lo posible, pero se sabe que ha ocurrido. Jugamos para ganar, pero respetamos las vidas de los perdedores, así que todavía deberían conservarlas.

Soldado: ¿Ha necesitado eliminar a un amigo, uno de la élite, alguna vez durante un contrato?

Sköld: Preferiría no contestar.

Soldado: ¿Que diría sobre el cibercírculo?

Sköld: ¿Sobre qué?

Soldado: ¿Participa?

Sköld: Estoy actualmente en activo.

Soldado: ¿Nos puede decir algo más sobre él?

Sköld: No.

Soldado: ¿Y sobre los ángeles? ¿Leyenda corporativa o mortal realidad?

Sköld: Casi seguro una realidad. He trabajado para Orbital Air y he viajado muchas veces a L-5. Existen casi con toda certeza, pero nunca verá a uno en la tierra, o al menos, nunca sabrá que lo ha visto.

Soldado: ¿Cree que algún día será uno de ellos?

Sköld: No soy yo quien debe decidirlo.

Soldado: ¿Cual es la mayor satisfacción que obtiene de su profesión?

Sköld: Sentir que vivo entre los individuos más grandes que nuestro planeta puede ofrecer. Los hombres y mujeres que forman la elite europea en mi profesión son muchísimo más que mercenarios bien pagados. La mayor parte son artistas en uno u otro modo. Están bien alimentados con gustos y juicios refinados. Están tan cerca de lo más alto del éxito como es posible en nuestra sociedad internacional. A diferencia de los mercenarios autodestructivos de América y Gran Bretaña, no intentamos "quemarnos resplandecientemente en un instante y morir en una llamarada de gloria". Intentamos seguir por aquí mucho tiempo más. Nuestros hijos deben heredar lo que consigamos.

Soldado: Esa es una afirmación bastante rotunda.

Sköld: Quizás, pero hasta que alguien pruebe convincentemente que estamos equivocados seguirá siendo cierto.

El euromercenario en Cyberpunk está algo mejor entrenado que tu agente medio de Night City. Lo que le falta en astucia callejera lo compensa sobradamente con la precisión en sus habilidades.

El euromercenario corporativo típico tiene un Sentido del Combate entre 5 y 7. En su historial, comienza

con una niñez normal, y luego pasa cuatro años en la rama de educación superior. Tras graduarse son introducidos en una corporación y pasan allí un cierto número de años de intenso entrenamiento en actividades secretas. Obtendrá un +1 automático en Cultura General y un +2 en Otro Idioma (europeo). Esto pretende reflejar el mejor nivel educativo y el cosmopolitismo de la CEE. Esta ventaja se equilibra restando un punto de sus Habilidades a Elección (en general, los europeos del 2020 tienen sociedades mucho más estructuradas, lo que limita sus oportunidades de experimentar la vida en la Calle).

Habilidades por profesión de un Euromercenario

- Advertir/ Notar
- Pistola
- Artes Marciales
- Subfusil
- Vestuario y Estilo
- Atletismo
- Armería
- Política Corporativa o Sigilo
- Experto (una materia)

Habilidades a elección recomendadas

- Sentido del Negocio
- Cultura
- Vida Social
- Conducir
- Otros Idiomas
- Sigilo
- Pilotar (varios tipos)
- Persuasión

Un miembro de la elite tendrá sentido del combate entre +7 y +8, si no más. Todos son muy ricos, y tendrán generalmente un equipo que les proporciona un +1 a todas las tiradas que modifique. La mayor parte tendrán los reflejos potenciados y ciberópticos con infrarrojos, a veces conectores interface o zócalos para chips, pero nunca llevarán implantes o cibermiembros aparatosos u obvios. Muchos tendrán ATR 10 debido a la bioescultura, y una REF nunca menor de 8. La experiencia habrá aumentado muchas de sus habilidades sobre los niveles iniciales obtenidos por el historial. A pesar de la apreciable cantidad de implantes, casi todos tendrán una empatía alta. Un euromercenario de elite puede pagarse las clínicas más avanzadas, y sólo sufrirá la mitad de la pérdida normal de humanidad gracias a sus implantes personalizados. En las emergencias, el euromercenario puede contar con cualquier recurso disponible que el dinero pueda comprar.

Llevar a un grupo de euromercenarios puede ser una diversión interesante para un árbitro con un cierto gusto por lo internacional y la interpretación pura y dura. Sin embargo, los árbitros no deberían dejar que los jugadores controlasen a euromercenarios, ya que tenderán a eclipsar a los otros personajes.

EUROMERCENARIOS

CHRISTIEN LASALLE

INT.............8	TEC............5
REF.......9/11*	FRI.............8
SUE............8	ATT............9
EMP........8/6*	TCO...........7

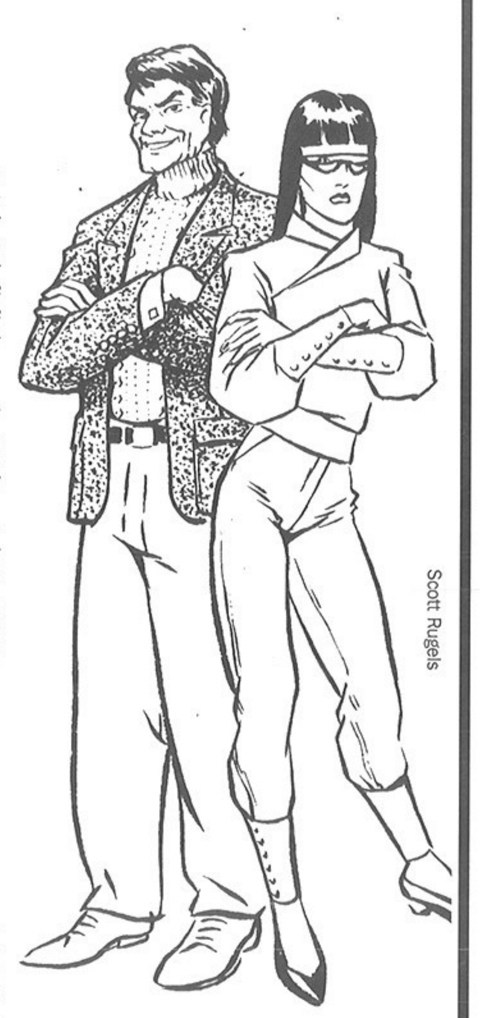
* Tras modificarlo por PH e implantes.

Habilidades: atletismo (+7), advertir/notar (+5), persuasión y labia (+3), seducción (+4), vestuario y estilo (+5), cultura general (+4), cultura (+3), idioma (+4), política corporativa (+4), jugar (+3), conducir (+6), pilotar giro (+4), pilotar vehic. de empuje vect. (+3), pistola (+7), combate cuerpo a cuerpo (+6), artes marciales-savate (+6), mecánica básica (+2).

Sentido del combate +6.

Implantes: potenciador Kerenzikov, ciberaudio (RD, DT), dos ciberópticos (SP, AD, TER, AI) y conectores de interface (3 juegos, uno para vehículos, otros dos para armas y PHips).

Historial: varón de 32 años. Pasó los primeros 4 años tras su niñez viajando por Europa, 4 años en la facultad, luego 8 años de servicio corporativo básico con la EBM. Los últimos cuatro años ha sido un agente independiente a tiempo parcial mientras se preparaba para dejar la corporación.



ACADY NOIRÉ

INT.............9	TEC............6
REF.........7/9*	FRI.............8
SUE............5	ATR............9
EMP........6/4*	TCO...........5

* Tras modificarlo por PH e implantes.

Habilidades: atletismo (+4), advertir/notar (+5), persuasión y labia (+3), seducción (+6), vestuario y estilo (+8), cultura general (+6), cultura (+4), lenguaje (+6), juego (+3), conducir (+6), pistola (+9), armas cuerpo a cuerpo (+7), artes marciales (+8), esconderse/evadir (+6).

Sentido del combate +6

Implantes: Potenciador Kerenzikov, amplificador táctil, amplificador olfativo, ciberaudio (RD, DT), dos ciberópticos (SP, P, IR) y dos juegos de conectores interface.

Historial: mujer, 28 años. Entró a la facultad procedente de un instituto suizo. Trabajó por su cuenta durante la universidad como guardaespaldas de INTELLEX.

DOS NUEVAS HABILIDADES

Cultura: el conocimiento de las modas, hábitos y lugares de moda de la jet set. Basada en frialdad.

Política corporativa: el conocimiento de las reglas de la compañía y los métodos de selección del personal clave. Basada en inteligencia.

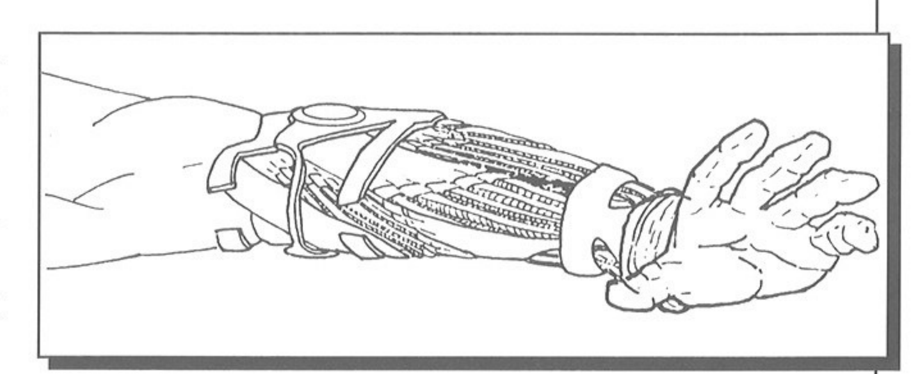
IMPLANTES Y NUEVA TECNOLOGÍA PARA EL PROFESIONAL™

CIBERGUERRERO™

MANOMAZA

1150$ PH=2d6+1

Incrementa tu capacidad en combate cuerpo a cuerpo con este nuevo diseño de CYBERMATRIX. El puño compresor hidráulico está construido de aleación, con un pistón móvil patentado que te permite dar puñetazos directamente a través del muro más resistente (¡1d10 de daño letal (PDE)!). La segunda y útil sección te permite montar cualquier pistola pesada en la parte exterior del antebrazo.



SIERRA SUSURRANTE

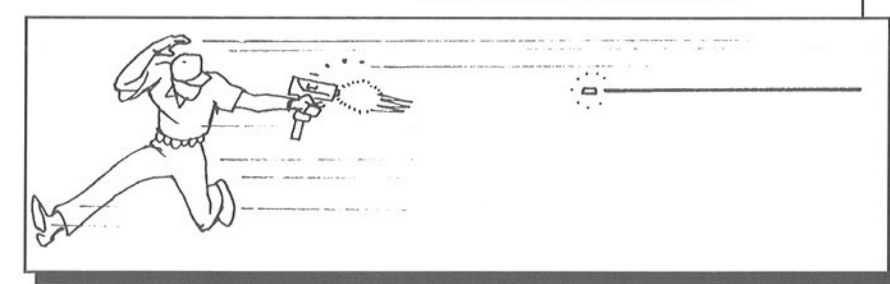
2199$ PH=2d6+4

Si eres de esos tipos a los que les gustan la intimidad y las distancias cortas, esta es tu arma. La cibermano desmontable puede ser empujada hacia atrás para extender una motosierra de alta velocidad con hoja de alambre molecular (2d6+2 de daño). Un compartimiento secreto en el bicep permite guardar cuchillos, granadas, etc. Hace dos puntos de daño por impacto a los blindajes blandos.

COMO UNA BALA

2499$ el par PH=2d6

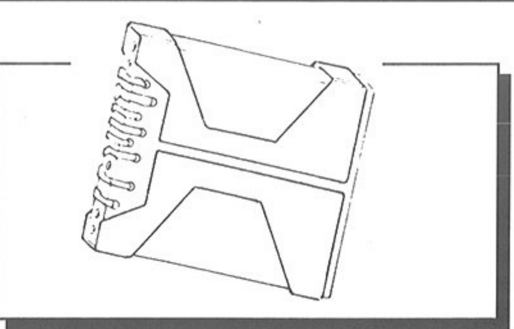
Ahora, lleva a cabo el tipo de proezas que sólo puedes ver en la tele. Este juego de ciberpiernas se une directamente a las caderas, reemplazando los músculos débiles con miomeros irrompibles y refuerzos en la columna. ¡El MOV se incrementa hasta 16, mientras que se puede saltar hasta 10 metros! Sólo por pares. Debido a las fuertes modificaciones que han de hacerse a las ciberpiernas sólo queda sitio para una opción.



POTENCIADOR MAESTRO

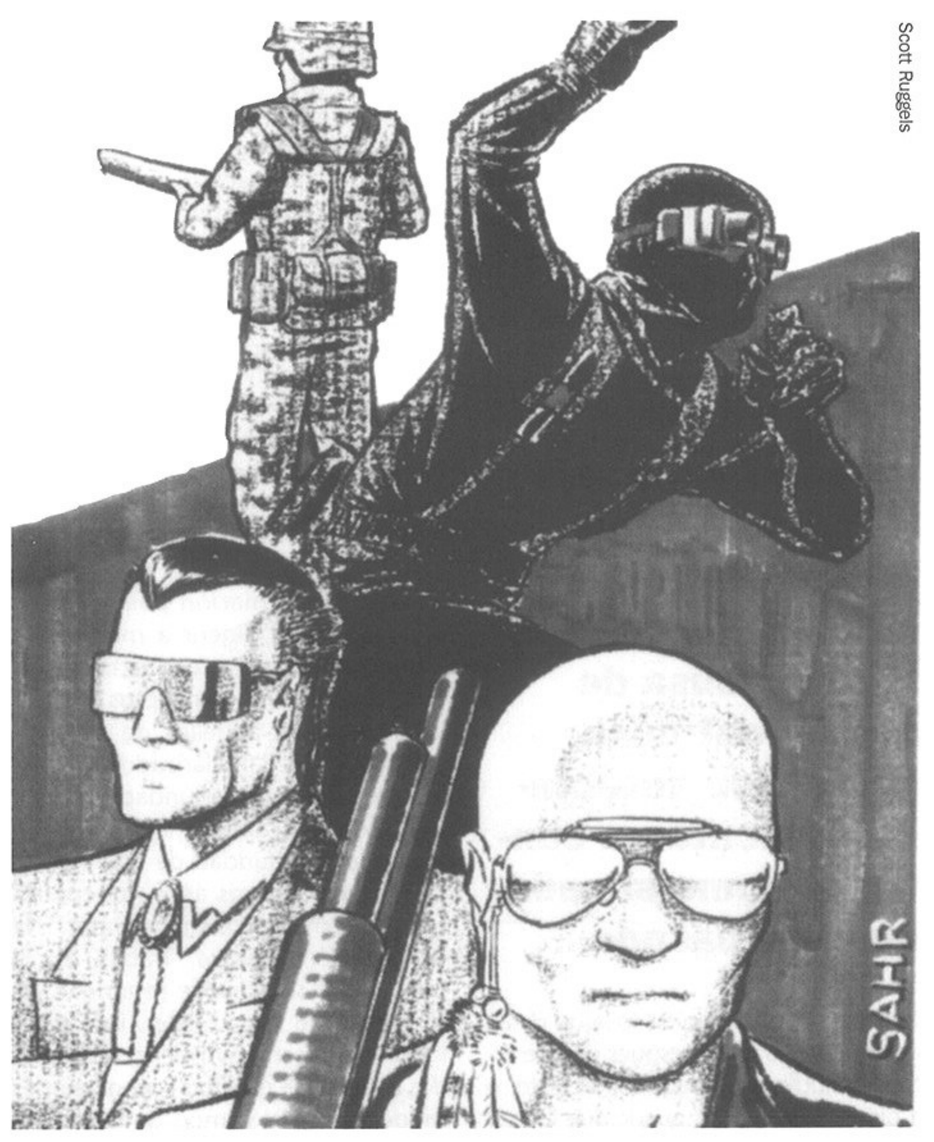
650$ PH=1d6/2

¡La nueva generación de los famosos Potenciadores de Tecnologías Kiroshira! El potenciador incrementa la velocidad y la intensidad de cualquier potenciador de reflejos en +1, ¡llevándote al límite que necesitas en la calle! (hay que tener previamente un potenciador). +1 a REF pero no a la Iniciativa, y debes tener antes unos Kerenzikov o Sandevistan.



CIBERGUERRERO

Horario de almacén L-V 9-21. Fines de semana 9-23. Ahora en cualquiera de nuestras más de 2300 tiendas por todo el mundo. ¡Consulta tu base de datos para encontrar la más cercana! ¡Entregas los 7 días de la semana!



El estado de la seguridad corporativa: penetración y defensa.

Por el especialista en seguridad de Soldado de Fortuna Kenzaburo Watanabe

La seguridad corporativa es uno de los temas más importantes del mundo de hoy. También es uno de los mayores negocios. Observemos el auge de la corporación Arasaka, cuyo vasto conglomerado empresarial ha sido levantado a partir de la fundación de la división de seguridad ejecutiva más exitosa del mundo. Pero ¿cuanto influye en el rumbo de los mercenarios la moderna seguridad ejecutiva? Mucho, cuando consideramos que los trabajos de muchos de ellos supone su mejora o su penetración. Por tanto, beneficia a todos los mercenarios el estar al tanto del estado de la seguridad ejecutiva moderna.

Hay dos tipos de seguridad ejecutiva: de la propiedad y de la información. La seguridad de la propiedad es responsable de proteger edificios, dinero, personal y recursos materiales. Usualmente comprende guardias, sistemas anti infiltración, control de accesos, sistemas automatizados de armas y cosas por estilo. La seguridad de la información incluye proteger la información y las transacciones gestionadas por ordenador. Normalmente se basa completamente en ordenadores, y consiste en sistemas de alerta temprana, accesos codificados y contramedidas anti intrusión tales como programas legales y negros. Habitualmente está monitorizada y supervisada por netrunners y agentes no conectados a la red.

La clave de todo el sistema de seguridad de la corporación moderna descansa en la división de seguridad informática. Una vez has conseguido el control de los ordenadores, tienes el control de todo: finanzas, registros, información sobre propiedades, y el mando de la seguridad de la propiedad. ¡Es este control por ordenador de la seguridad de un lugar el que puede ser la bendición de un mercenario atacante y la maldición del defensor, o viceversa, si eres inteligente!

Lo que quiere decir esto es que los mercenarios deberían tratar siempre a sus amigos netrunners con el mayor de los respetos, porque en última instancia es su ayuda la que impedirá que te maten. En estos tiempos es difícil limitarse a entrar a saco disparando tus armas. Cualquier mercenario con experiencia en infiltración te dirá lo fácil que es penetrar en unas instalaciones una vez que un netrunner amigo ha tenido acceso al sistema de ordenadores. Esta es la auténtica razón por la que resulta tan difícil y mortal obtener un acceso no autorizado a los sistemas modernos de ordenadores. Son el centro neurálgico de la corporación moderna. En esto se esconde una lección con doble significado, dependiendo de si eres el atacante o el defensor. Solo conociendo ambas caras serás un mercenario eficiente en lo que respecta a seguridad corporativa. A propósito, cuando en este artículo hablo de atacante, me refiero a la infiltración física o al ataque de un mercenario o un equipo de mercenarios contra un lugar protegido. Dado que la penetración a nivel de datos de un sistema de seguridad entra en el reino del netrun-

ner, y no de los mercenarios, no hablaremos de ellas.

Las lecciones son las siguientes:
Primero: Si estás supervisando la seguridad de un área delicada, vigila con cuidado tu ordenador. Frecuentemente será por ahí por donde empiece una invasión. A la primera señal de actividad sospechosa, pon en línea a un Netrunner. No confíes en las defensas del mismo ordenador; puede que ya hayan caído. Un netrunner humano es siempre tu mejor línea de defensa contra otro netrunner. Una vez has confirmado la intrusión, avisa a tus agentes de seguridad y da la alarma. Puede ser simplemente una incursión por ordenador, pero también puede preceder a un ataque físico. También, si comienza un asalto, mantén contacto directo con tus fuerzas de seguridad, ya que las ordenes enviadas por ordenador pueden ser interceptadas o alteradas.

Ahora cambiemos al bando de un mercenario o un equipo de mercenarios que atacan. Nota uno: si es posible, ten siempre a un netrunner en línea o a la espera. Con la seguridad corporativa moderna tan informatizada, debes trabajar desde dentro hacia afuera para obtener la máxima eficiencia y efectividad. Nota dos: si trincan a tu netrunner, *¡te estarán esperando!* Conozco a muchos mercenarios que han muerto en incursiones corporativas a causa de que su netrunner había sido detectado e intentaron continuar como si nada hubiese pasado. Naturalmente, en cuanto entraron al complejo, fueron todos masacrados. Si no puedes cambiar de tácticas, mejor no tener netrunner que haber fallado en el viaje.

Ahora que hemos mostrado estas dos estrategias, la ofensiva y la defensiva, queda para los mercenarios con inventiva el imaginar como anticiparse a ellas y contrarrestarlas. No asumas que hacer caso de lo que he dicho es la clave del éxito. Cualquier buen atacante o defensor será capaz de anticiparse a las tácticas de libro de texto basadas en las guías que he ilustrado. Tienes que atreverte a ser diferente. Los atacantes deben aprender a minar los sistemas de defensa informatizados y la desconfianza inherente hacia ellos del defensor inteligente. Los defensores deben aprender a pasar por encima del ordenador en momentos de crisis, volviendo a métodos de seguridad puramente físicos.

Para el ataque, cosas como lanzar señuelos a la defensa son hábiles sesgos estratégicos. Antes del ataque, haz que un netrunner pellizque el sistema del enemigo algunas veces a lo largo de algunas horas o días. Después de que esto se atribuya a un pequeño defecto, o a piratas inofensivos, puede que tengas una segunda oportunidad si tu netrunner es detectado durante el asalto de infiltración (es la táctica del "cuento del lobo"). Alternativamente, haz que el netrunner no aparezca hasta que se está realizando el asalto inicial, y las fuerzas defensoras hayan sufrido algunos daños. Una vez ha comenzado un ataque, es demasiado tarde para las contramedidas de defensa preventivas, y tu netrunner podrá vagar a placer sin tener que preocuparse por las repercusiones de la detección. Sin embargo, habrás renunciado a algunas de las ventajas tácticas que proporciona el enviar primero al netrunner. Es responsabilidad del comandante del equipo el decidir si la situación merece el sacrificio.

Conozco a muchos mercenarios que han muerto en incursiones corporativas a causa de que su netrunner había sido detectado e intentaron continuar como si nada hubiese pasado...

Los trucos defensivos incluyen el confiar más en los métodos "primitivos". Pon más patrullas a pie. Usa ojos humanos en vez de los del ordenador para vigilar áreas sensibles. Dispón de una estructura de mando y una red de comunicaciones que pueda operar independientemente del ordenador de la instalación. Se capaz de desconectar los sistemas de defensa controlados por ordenador en caso de penetración de un netrunner. Hay pocas cosas peores que el que tus propios chicos se vuelvan en tu contra. Si se han infiltrado en tu ordenador inocentemente varias veces en un corto período de tiempo, *¡no te des rápidamente por satisfecho!*. Trata cada incidente como si supieses que es el precursor de un ataque.

Toda esta información puede ser un poco difícil de digerir a menos que tengas un marco o contexto en los que visualizar los conceptos que he ilustrado. Para aquellos de vosotros que no estéis familiarizados con las actuales redes de seguridad corporativa, he diseccionado la disposición típica de la seguridad de una instalación. Hace algunos años, fui contratado como consultor por la Corporación Arasaka. Trabajé en la mejora del sistema de seguridad de su oficina de Los Angeles. Este sistema es representativo de lo que puedes esperar de muchas corporaciones modernas en el campo de la alta seguridad, y por tanto, me sirve como modelo. Será útil para los que planean incursiones y para los que diseñan sistemas de seguridad.

Arasaka Los Angeles es un edificio de sesenta pisos, y como resultado, en el trabajan un número correspondientemente alto de guardias humanos y aparatos automatizados. En un momento dado, hay doscientos guardias de servicio, armados con pistolas, subfusiles o escopetas. Los guardias mantienen una jerarquía de estilo militar para conservar la cohesión en combate. De ellos, cincuenta están situados en grupos de dos o más en lugares determinados, como los muelles de carga, las entradas al edificio y las áreas restringidas. Cien forman parte de patrullas de uno a cinco hombres. La mitad de estos están asignados a rutas de patrulla prede-

terminadas de no más de diez minutos. Las áreas sensibles pueden tener rutas de patrulla tan cortas como dos minutos o incluso menos. La otra mitad rondan con libertad, patrullando al azar y pueden ser llamados instantáneamente allí donde se les necesite. Las patrullas exteriores pueden ir a pie o en vehículos. Los restantes cincuenta están preparados en zonas de alerta hasta que se les necesita. Estas tropas tienen acceso instantáneo a blindajes personales y armas pesadas, y generalmente se les usa solo en las emergencias. Los guardias van rotando cada semana entre los diferentes puestos.

Todos los guardias, apostados o de patrulla, están equipados con radios de auriculares y tarjetas electrónicas que comunican su posición si se usan en una puerta, terminal de ordenador o puesto de seguridad. Los guardias fijos o los móviles, y los que están en puestos regulares a no más de cinco minutos de las rutas de patrulla tienen que realizar estos informes cada diez minutos. Además, todos los guardias de Arasaka tienen implantados biomonitores que informan instantáneamente al ordenador central de cualquier herida o condición corporal inusual. Esto puede servir de alerta temprana si un equipo de guardias es emboscado.

Todos los movimientos de los guardias son vigilados y controlados por ordenadores con supervisores humanos. El ordenador sigue esos movimientos mediante los informes de posición y las cámaras de seguridad. Los edificios protegidos por Arasaka tienen cámaras en todas las habitaciones y corredores grandes, y en todas las intersecciones importantes entre corredores. Sólo las cámaras de las áreas de alta seguridad, actividades sospechosas y/o combate inmediato son observadas constantemente por gente. Todas las cámaras de seguridad Arasaka captan el infrarrojo, y los ordenadores están programados para detectar las señales térmicas de combate.

El ordenador también es responsable de la descarga de los sistemas automáticos de defensa y detección. Estos sistemas pueden ser supeditados o activados manualmente por operadores humanos. Los sistemas de detección y defensa externa en los terrenos de las instalaciones se colocan usualmente así: primero, una verja electrificada alrededor de todo el perímetro con detectores y cámaras. Después viene un césped que cubre una serie de placas de presión monitorizadas por ordenador. Estas placas informan acerca de cualquier objeto o persona sobre la hierba. Si el objeto es verificado como hostil por una cámara u ordenador, las placas pueden ser armadas para lanzar explosivos, diversos gases, humo, o para activar armas robotizadas. Cualquier área industrial o llena de obstáculos, como una fila de árboles, estará también vigilada por ojos electrónicos y aparatos de escucha.

Si puedes enfrentarte a Arasaka, puedes enfrentarte a cualquiera...

En la azotea hay situados cañones antiaéreos controlados por radar y ordenador para la defensa contra cualquier ataque aerotransportado.

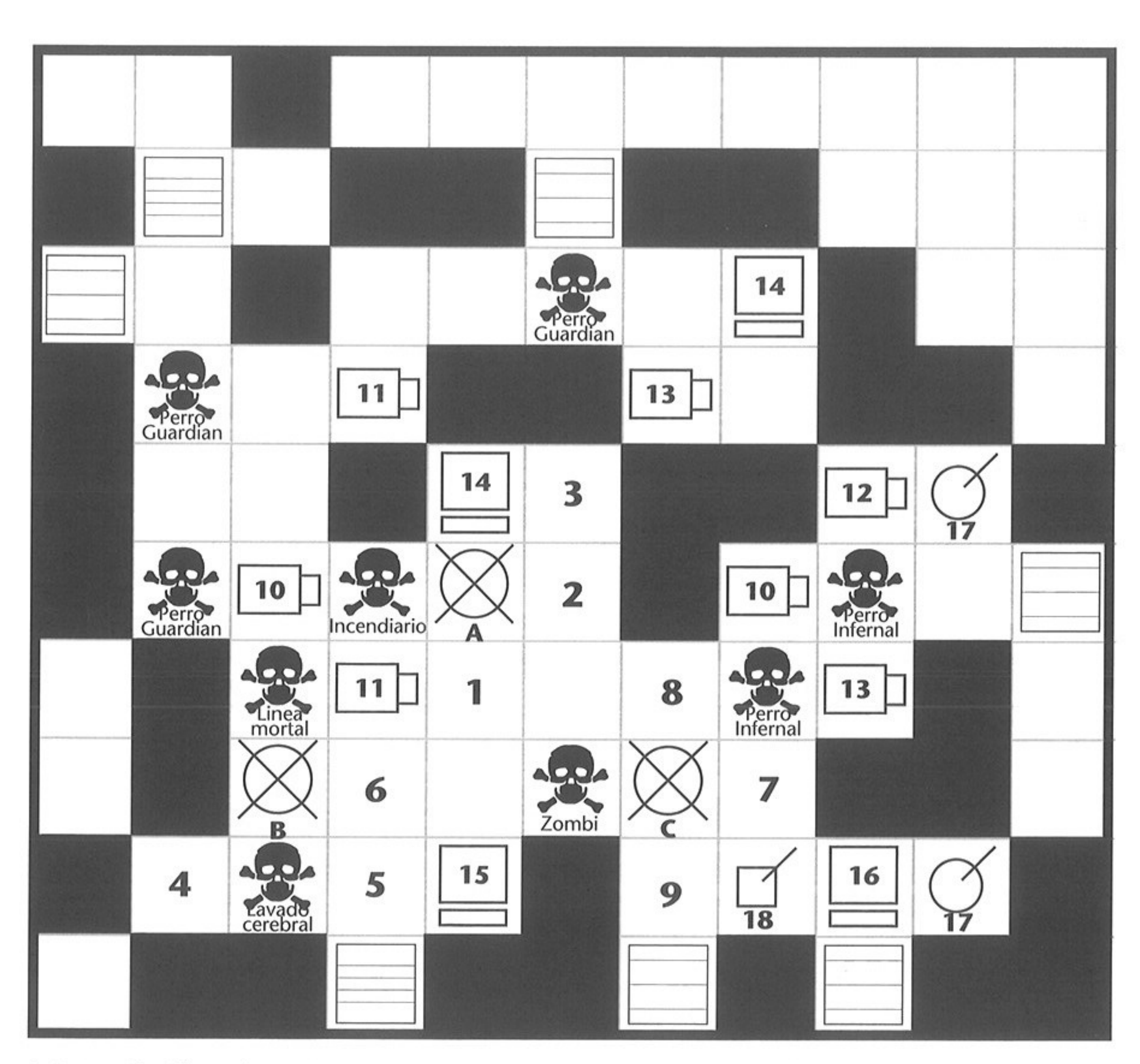
La disposición interior incluye el control informático y remoto de puertas y ascensores, placas de presión y ojos electrónicos. Los sistemas de detección amplia operan solo en los pasillos largos, entradas y áreas delicadas. Excepto en estas áreas y durante los ataques, los sistemas de armas interiores están desactivados, pero los detectores funcionan continuamente bajo supervisión del ordenador. El ordenador decide cuando vale la pena llamar la atención humana. Los sistemas de armas interiores están basados normalmente en gas o electricidad para minimizar los daños materiales. Puede que se usen algunas armas robotizadas.

El ordenador mismo y sus operadores están a buen recaudo en un área blindada segura (que comprende varias plantas), profundamente hundida en el corazón del edificio. El acceso al control del ordenador, y los sistemas de seguridad y datos está bien protegido por varias capas de programas de seguridad legales y negros. Arasaka es un importante usuario de programas negros ilegales, y emplea algunos extremadamente desagradables, muchos potencialmente fatales para los netrunners intrusos. Una vez se logra el control del ordenador, sin embargo, una instalación de Arasaka se hace mucho más fácil de penetrar. Por supuesto, el netrunner de tu equipo puede verse algo sobrecargado de trabajo, y consecuentemente ralentizado. Esto puede causar problemas, ya que Arasaka tiene frecuentemente un netrunner humano en línea para proporcionar defensa extra ante las incursiones. Sabiamente, no confían sólo en el ordenador.

Esto resume un despliegue típico de Arasaka. Sugeriría que al ser una compañía cuyo negocio es la seguridad, sus medidas exceden a las de la mayoría, si no todas, las corporaciones. Por supuesto, una vez puedas enfrentarte a Arasaka, puedes enfrentarte a cualquier cosa.

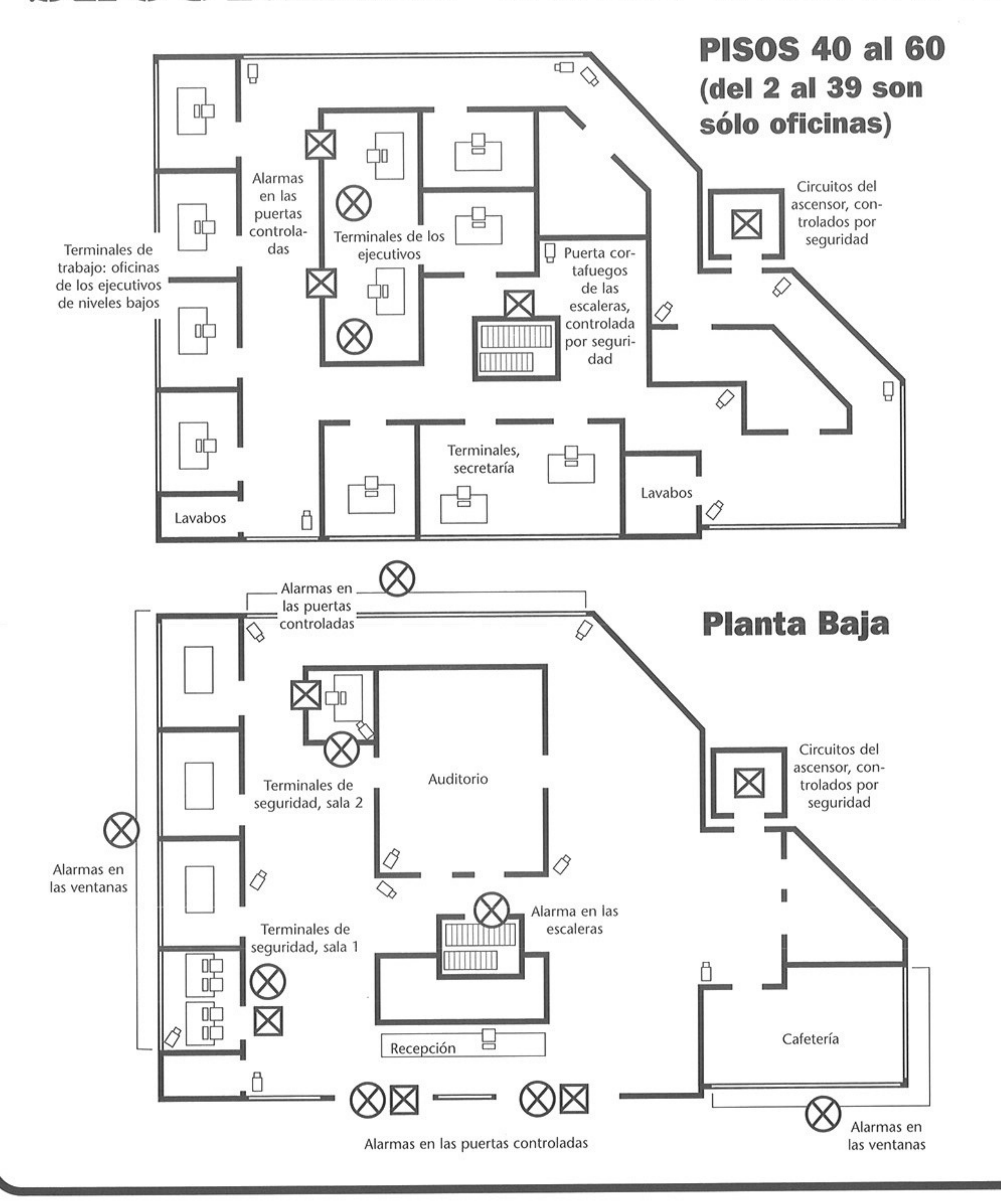
Sólo he arañado la superficie de un inmenso cuerpo de estrategias y tácticas modernas, y desde el difícil punto de vista de ambos bandos. Te queda a ti, el mercenario responsable de mantener o engañar a la seguridad corporativa, tomar la limitada información que he ofrecido en este artículo y añadir cosas, mejorarla e improvisar a partir de ella. Buena suerte, y esperemos que el tipo que se te enfrente no haya leído este artículo.

DIAGRAMA DE LA SEGURIDAD EN LA RED



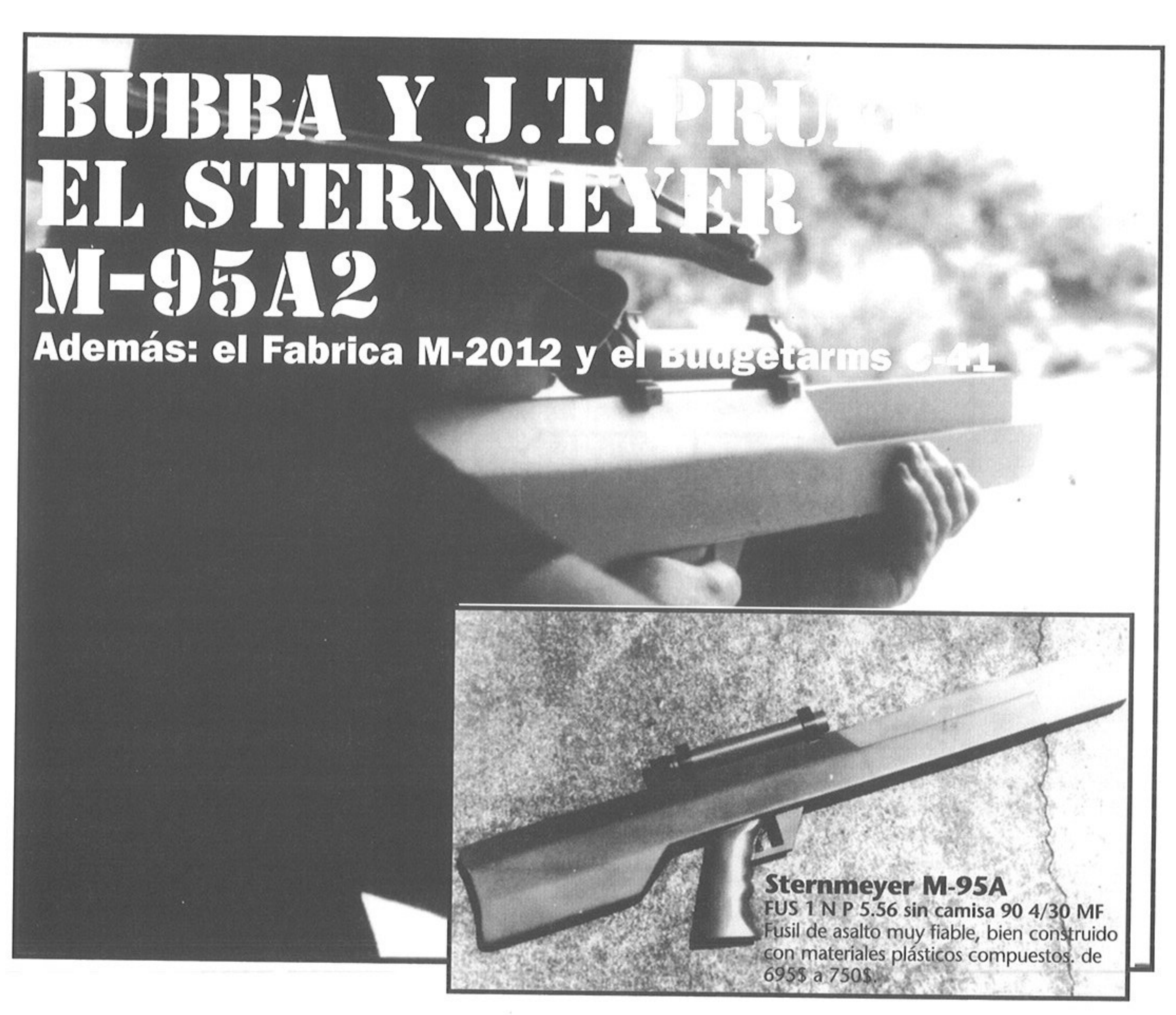
A: Procesador del Nivel Ejecutivo
B: Procesador del Nivel de Secretarias
C: Procesador de Seguridad
1: Archivos de operaciones secretas
2: Contabilidad de caja
3: Nuevos proyectos
4: Ficheros del secretariado, cartas ejecutivas privadas
5: Archivos del secretariado
6: Cartas del fichero del secretariado
7: Archivos de personal
8: Archivos de enemigos
9: Codigos de seguridad
10: Cámara (ascensores)
11: Cámara (pasillos)
12: Cámara (azotea)
13: Cámara (entrada principal
14: Estación de trabajo (ejecutivos)
15: Estación de trabajo (secretarias)
16: Estación de trabajo (seguridad)
17: Sistema de alarma
18: Controles de los puertos
19: El Netrunner se esconde aquí

INSTALACION DE SEGURIDAD CORPORATIVA



BUBBA Y J.T. PRU... EL STERNMEYER M-95A2

Además: el Fabrica M-2012 y el Budgetarms G-41



Sternmeyer M-95A
FUS 1 N P 5.56 sin camisa 90 4/30 MF
Fusil de asalto muy fiable, bien construido con materiales plásticos compuestos, de 695$ a 750$.

Siempre se ha dicho que las armas personales del ejército de los Estados Unidos han ido cuesta abajo desde que el M-1 Garand quedó obsoleto. El M-14 era un rifle pesado, un parche que, aun siendo preciso, resultaba costoso de fabricar. El M-16 era un juguete peligroso. El M-16A1 y A2 fueron pequeños pasos para convertir el juguete en un arma de verdad. El M-95 fue desarrollado tras un informe favorable de las fuerzas especiales sobre el funcionamiento del Heckler & Koch G-11, pero nunca debe confundirse a las fuerzas especiales con el grueso de la tropa. Ahora los fabricantes de armas de todo el mundo han respondido a la petición de una nueva arma personal.

No es que el M-95 fuese un arma mala, pero tenía ciertos defectos en su diseño. Comenzó como una fiel copia del sistema G-11, pagando licencias a los propietarios de la patente original, Heckler & Koch. Sin embargo el G-11 había sido concebido para una guerra en un clima templado, específicamente para la defensa de Europa occidental. Cuando los Estados Unidos se vieron involucrados en el desagradable sur de la frontera, muchos de los teatros de operaciones estaban en la selva tropical. Los fallos de la carcasa sellada y a prueba de agua del G-11 y del M-95 fueron rápidamente evidentes. El aire húmedo de la jungla se condensaba en las partes metálicas del interior de la carcasa por la noche. Sólo la ventilación diaria y una limpieza a fondo podían prevenir que en un mes los mecanismos se convirtiesen en la pesadilla naranja brillante de cualquier armero. Y en una situación táctica, el cuidado de las armas es incierto.

El M-95A1 fue un parche que seguía la mejor tradición del ejército. La caja estaba incluso mejor sellada (lo suficientemente bien como para que flotase) y la boquilla del cañón se fabricó con unas tolerancias tan mínimas que desmontarlo sobre el terreno era un auténtico martirio. Se colocó un agente secante de silicona, similar a los que se incluyen en las cámaras nuevas, en el interior de la carcasa, sobre el mecanismo. Tras 18 meses, se introdujo una medida me-


En el campo de tiro

jor pensada con la producción del M-95A2. Se hizo mucho más fácil desmontar el arma, y se añadió un recubrimiento cerámico al cañón, similar al del morro de las lanzaderas espaciales, para controlar la disipación del calor y reducir la señal infrarroja. Lo que no estaba cromado era de acero inoxidable, y se mantuvo la bolsa de silicona. EL M-95A2 no era un arma mala, así que el anuncio por parte del ejército de un concurso de armas fue una pequeña sorpresa.

Poco después de ser anunciado, nuestras oficinas recibieron una llamada de dos de los fabricantes participantes, preguntando si estábamos interesados en la posibilidad de probar sus candidatos. Como habíamos planeado previamente un viaje a nuestro polígono de tiro privado para probar la pistola C-41, saltamos de alegría con la oferta.

Las armas recibidas eran el Sternmeyer CG-13, básicamente un M-95A2 rediseñado, con el toque especial Sternmeyer, el Fabrica Militar de Argentina M-2012, un arma bullpup de estilo Enfield, y la pistola Budgetarms C-41. Para probar las armas llevamos nuestro surtido habitual de blancos: una sandía para probar el daño a los tejidos, un viejo chaleco PASGT del ejército para la penetración, un mira NRA para fuego de fusil a 100m, y una silueta IPSC para probar la manejabilidad en ráfagas y fuego automático.

Llegamos a Anderson Quarry por la mañana temprano, después de nuestro acostumbrado almuerzo en Mosely´s Diner, y comenzamos a colocar los blancos. Llenamos los cargadores y comenzamos nuestras pruebas.

STERNMEYER CG-13

El arma de Sternmeyer es ligera, con un peso de seis libras (2'8 kg) en vacío, con un aumento de dos libras cargada. Lleva 90 cartuchos del 5.56x30 sin camisa en su cargador integral, el estándar para el formato G-11. La munición se almacena en una delgada caja de plástico que tiene una tapa deslizante. Para recargar, uno quita la parte superior de la caja y mete los cartuchos boca abajo en el cargador, después se tira la caja. El CG-13 es muy cómodo de sostener y apuntar, y se ha demostrado en numerosas ocasiones que la familia M-95 puede proporcionar un volumen de fuego pavoroso en manos de alguien entrenado.

La mira fija de plástico montada en la serie M-95 se ha reemplazado por una de raíl de cola de paloma de estilo más antiguo. Los anillos en los que va montada son de aleación fuerte parkerizada, y el tubo de la mira es de aluminio delgado, que resulta más que adecuado para cumplir su papel secundario como asa de transporte. El sistema de montaje es lo suficientemente adaptable como para aceptar una amplia variedad de aparatos de visión comerciales y militares. Aunque el montaje pueda ser convencional, su ajuste no lo es. En vez de los botones laterales estándar o el juego de tornillos en la base, la mira del Sternmeyer se ajusta mediante dos trinquetes de acero inoxidable enrasados en el anillo de sujeción del objetivo. Un clik mueve el punto de mira 1 cm a 100 m. El anillo sujeta la parte posterior de la mira como una horquilla, sin permitir movimientos laterales o de rotación. Esta distribución parece que puede soportar un trato muy duro. En estos anillos pueden encajarse miras con diferentes aumentos, pero se pueden


Encima: ráfagas de tres disparos muy cerradas

comprar otras para montar sistemas de visión especializados. Este CG-13 en particular lucía una mira x4, un tipo usado para caza y por francotiradores, así que los resultados de precisión deben observarse teniendo esto en cuenta.

El fusil estaba ajustado para 150 metros, y Bubba hizo dos pruebas de tiro a los blancos NRA. Bubba está chipeado y cableado, así que sus resultados deberían ser la media para los cibersoldados de elite. Consiguió agrupaciones de media pulgada (todas en el círculo del 10) a 150 metros, disparando cinco balas por objetivo a los tres blancos, en modo semiautomático (¡en ocho segundos!). Contemplar una actuación así es algo soberbio. Bubba no es un tío muy expresivo, pero debió quedar algo impresionado con el fusil, porque se le oyó decir: "está bien, supongo". Me gustó la pieza, y conseguí grupos de 1 pulgada haciendo fuego bruscamente, y rivalicé con los de media pulgada de Bubba disparando apoyado en la bancada de tiro. Es suave de disparar, y el retroceso es tan solo una ligera presión. Como el cañón está en línea con la culata, la bocacha no se levanta. En automático, el retroceso era suficiente como para notar un decidido empujón, pero J.T. fue capaz de hacer la Z del Zorro con poco esfuerzo. Sin embargo, vaciar el cargador hacia que la carcasa humease a pesar de la cubierta cerámica del cañón. El fusil no fue concebido para hacer el papel de arma automática de escuadra. Las ráfagas eran bastante controlables, con una disminución mínima de la precisión (tendía a repartirse aleatoriamente alrededor del blanco en vez de desviarse en una dirección especifica). La velocidad de fuego es bastante alta, y las ráfagas suenan como una sólo ruido largo. Dicha velocidad se indica en las especificaciones como de 900 disparos por minuto.

En las pruebas con los blancos el fusil funcionó dentro de las expectativas de la munición 5.56x30 mm sin camisa, pero Sternmeyer está planeando el lanzamiento simultaneo de sus nuevos cartuchos de "composición R" (ver nota) y el fusil. La sandía mostró un orificio de salida de 4 pulgadas cuando se usó munición militar estándar, lo que yo diría que es respetable, pero la ráfaga despedazó el melón de forma espectaculármente fea. Okey, así que es fácil de disparar y apuntar, pero ¿es fácil de limpiar?

Como el M-95A2 al que debe reemplazar, el interior del CG-13 está cromado o es de acero inoxidable. Contrariamente a lo acostumbrado, el cañón es de una aleación exclusiva y tiene el alma cromada. Reconozco el valor de los cañones rayados cromados desde que tengo un fusil japonés, trofeo de guerra, de 7.7 mm que me regalaron cuando era un chaval. Estos cañones necesitan mucho menos mantenimiento que los inoxidables. En la familia M-95, el cerrojo y la recamara se retiraban desde la parte posterior, dejando fijo el cañón para su limpieza. En el arma de Sternmeyer, el cerrojo se saca después de que se retire el cañón. Se quita usando una llave T especial que se guarda en la culata. Apretando, y girando un tercio de vuelta en el sentido de las agujas de reloj, se desengancha el cañón de la recamara, y se puede sacar fácilmente para su inspección. Desde detrás, un trinquete interior se desliza hacia delante, soltando el grupo del gatillo, que se desliza también hacia delante y hacia el exterior de la carcasa. Debido al calor se usan lubricantes secos siempre que es posible y muchas superficies de las que puede sujetarse están recubiertas con teflón. El cerrojo, aunque se parece a un lustroso puzzle chino, también se desmonta fácilmente para limpiarlo. Bubba casi esbozó una sonrisa mientras lo hacía.

El principal factor para la venta de este fusil es su precio. 695$ por un arma fiable, fabricada por máquinas, es bastante razonable. Es igual de barato, o incluso más, que otras armas de su tipo. Un M-95A2 cuesta 750$ en el mercado civil. Usa la munición estándar de 5.56x30 sin camisa y Sternmeyer planea la salida simultanea al mercado de los nuevos cartuchos de

"composición R", que probamos. Contándolo todo, un bonito equipo.

FABRICA DE ARMAS DE ARGENTINA M-2012

El M-2012, a pesar de su numeral, es una mirada nostálgica al modo en el que solían fabricarse las armas en el pasado. El M-2012 es un fusil de combate de configuración bullpup (N.del T.: configuración en la que el mecanismo de disparo va detrás del gatillo), que dispara el cartucho sin camisa de 6.5x45; es su única concesión a la modernidad. Está construido con partes de acero fabricadas por máquinas, hojas de acero estampadas y adornos de plástico, inspirándose en los modelos de finales de los 50 y principios de los 60. No sólo la construcción del arma es algo arcaica, sino que un montón de las piezas derivan de otros diseños. Mirándolo, a uno le suena mucho su línea Enfield, los mecanismos deben mucho a los diseños básicos de Kalashnikov, pero el pistón de gases es de recorrido corto como en una carabina M-1, o en un M-14. Los diseñadores han elegido un buen conjunto de características que maximizan el confort, la fiabilidad y la limpieza de líneas, con un montaje y un acabado que casi cumplen los requisitos suizos.

El arma pesa 3'7 kg en vacío, y un cargador lleno sólo añade 1'2 kg más, para ser una recia petaca de 30 cartuchos. Su calibre es el 6.5x45mm argentino (usar las características para el 7.62SOV) sin camisa, aunque puede recalibrarse fácilmente para el 7.62x39mm soviético, 7.62 NATO o 7.5 corto francés. La adaptabilidad puede que sea una ventaja a la hora de vender este rifle.

(continúa en la pág. 42)

MUNICIÓN SIN CAMISA: UN INFORME ESPECIAL

La munición sin camisa parece haber alcanzado la legitimidad. Considerada en un tiempo como una curiosidad técnica, ha alcanzado en la actualidad el status de "munición militar estándar". Cuesta más fabricar una camisa de cobre que la bala. Siendo la producción un gasto de dinero, los militares de diversas naciones han adoptado la medida reductora de gastos de las alternativas sin camisa. Sin el cobre, se ahorra un peso significativo, permitiendo al soldado cargar más munición. Un poster promocional publicado por Heckler & Koch compara lo que te proporcionan 7'5 kilos. Un fusil HK G3 con 60 cartuchos de munición 7'62 NATO pesa eso. Un M-16 y 150 proyectiles de 5.56 NATO también. El (entonces) nuevo rifle de HK, el G-11, con 500 cartuchos del 4.5mm sin camisa pesan 7'5 kg. Esta claro cual es el mejor precio por proyectil. Con la adopción por parte de los Estados Unidos del M-95, se envió una señal clara al mundo de que la munición sin camisa había sido reconocida. Esto no significa que la munición "con camisa" quede automáticamente obsoleta. Hay un par de problemas que los dos tipos de munición no comparten.

Primero, ya que no hay casquillo, el propelente está expuesto a los elementos. Los oxidantes del propelente no se combinan con el mismo hasta la combustión. Sin embargo, el oxígeno de la atmósfera es libre de hacerlo. Entonces se dice que los cartuchos se han alterado. Se puede comprobar buscando depósitos grises o blanquecinos en su exterior. Un cartucho alterado se puede disparar casi con toda seguridad, pero cuanto más pasado está, mayor es el porcentaje de sustancias inertes que quedarán cuando la bala deje el arma, causando obstrucciones y acumulación de residuos en la recámara. Con menos propelente disponible, también se degradan las prestaciones del proyectil.

Un problema relacionado con este es la humedad. Aunque no afecta al propelente, puede atacar a la cubierta de algunos tipos de munición, haciendo que se ponga algo blanquecina y que se reblandezca. Un remedio para esto ha sido aplicar un recubrimiento al exterior del proyectil de una delgada capa de laca fenólica que se consume en la combustión (y puede facilitarla).

Muchos de estos problemas se pueden evitar usando munición fresca sacada de contenedores sellados en la fabrica, y manteniéndola seca después de que estos se abran. Los fabricantes están trabajando constantemente en mejoras. Sternmeyer nos envió dos cajas de su munición de "composición R" para que la probásemos. Se presenta como a prueba de agua, y tiene el recubrimiento antes mencionado. Ha dado un buen resultado, como puede verse en el informe balístico. Pero también probamos el CG-13 con munición vieja "rancia". Fue cargada y disparada sin dificultades, a pesar de la posibilidad de que fallase. Este hecho habla en favor de los diseñadores del arma.

No tires todavía tus armas viejas, sin embargo. La munición con camisa tiene la ventaja de poder ser almacenada durante largos períodos de tiempo. La munición más antigua que he disparado fue fabricada en 1915, y regularmente me encuentro grandes cantidades de cajas de munición de los años 40, 50 y 60. Las armas que usan munición con camisa tienen una base establecida de cientos, sino miles, de millones de usuarios, así que seguirá con nosotros hasta finales del próximo siglo por lo menos. La munición sin camisa, sin embargo, es la ola del futuro, o al menos una alternativa muy viable. ■



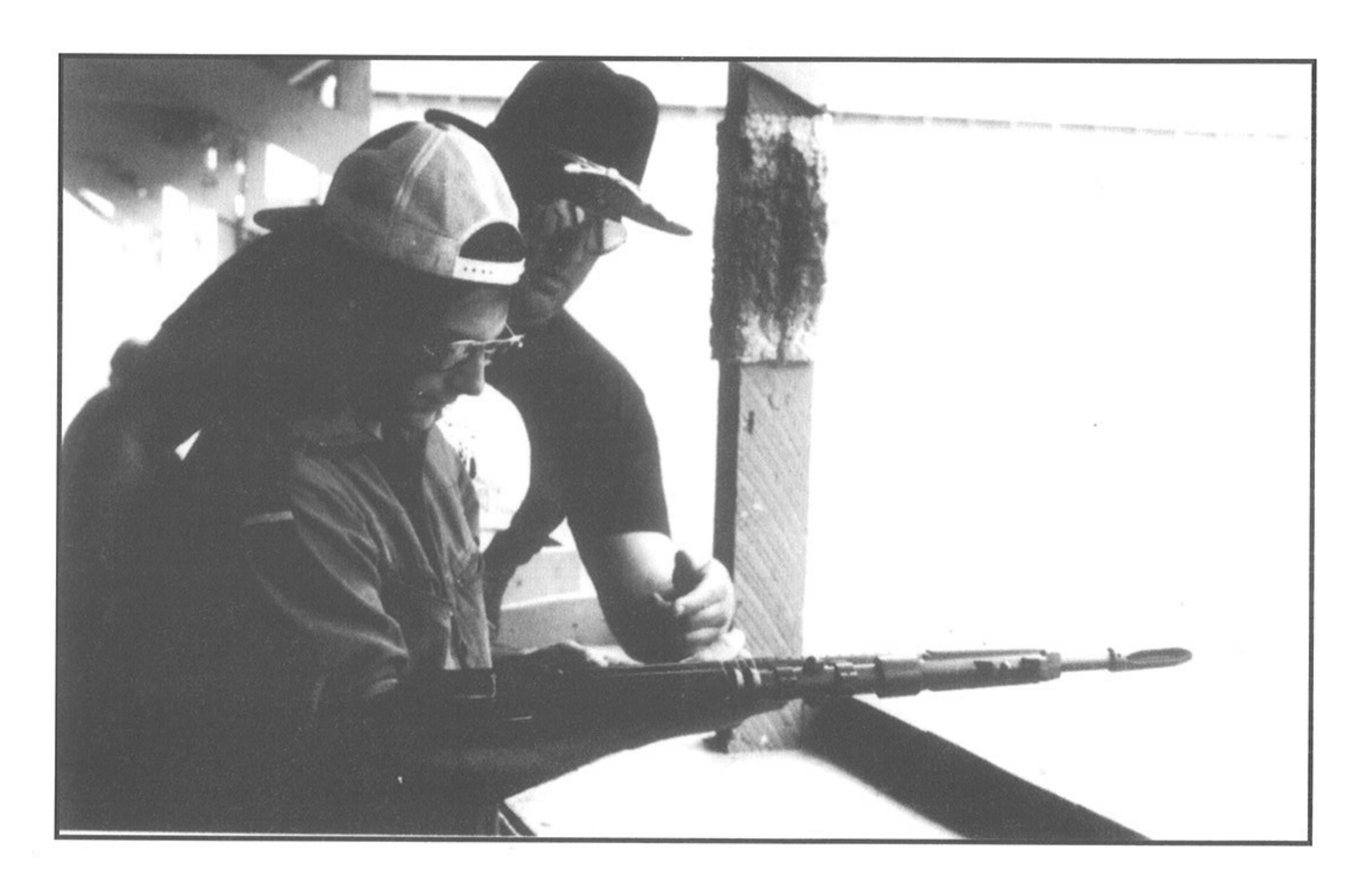
Fabrica de Armas de Argentina M-2012
FUS 2 N M 6.5 sin camisa (7.62SOV) 30 1/4 MF
Fusil de asalto argentino, basado en los diseños compactos de finales de los 90. Buena fiabilidad, fácilmente recalibrado para otras municiones habituales. La versión automática de escuadra tiene una VD de 30 y un cargador de tambor de 100 balas. 1400$.

Las miras son militares estándar, aunque caras. En el caso de éste en particular, llevaba una mira láser reflectiva Knopfler & Konig de 2 aumentos. Este sistema funciona iluminando un objetivo con el láser, usando entonces lentes liquidas controladas por microprocesadores determina el alcance y la elevación apropiada para impactar al objetivo moviendo el punto de mira, haciendo que el tirador lo devuelva al ángulo correcto. Algunas miras de este tipo pueden ser liosas o frágiles, pero con esta no tuvimos problemas. Un sistema ciberóptico de triangulación sería más efectivo, pero a 5000$ la pieza, solo aquellos con crédito o solvencia financiera podrían tenerlos. La unidad montada en el arma cuesta 1200$ y es bastante adecuada para la mayor parte de los usos.

J.T., que tiene algo de experiencia con el estilo Enfield, fue el primero en probar este producto argentino. Tuvo un ligero problema en la carga del primer par de disparos, pero era un pieza completamente nueva y sin disparar, y necesitaba un poco de rodaje. Tras esta rigidez inicial, no encontramos otros problemas con el arma. J.T. fue capaz de hacer agrupaciones de 2 cm a 150m disparando bruscamente, simplemente tomándose su tiempo. Dijo que le gustaba la mira. Bubba vació el cargador, sin que ningún disparo se saliese del anillo del 10 (unos 4 cm), pero hizo un críptico comentario negativo sobre el apoyo del hombro en la culata. Yo encontré que el arma tenía carácter y un buen equilibrio. Dado que la mayor parte del peso estaba tras la empuñadura, mi hombro lo soportaba. Creo que podría haber estado en posición de tiro todo el día. El retroceso resultó algo completamente diferente.

El cartucho, apodado "el lápiz" debido a sus dimensiones, es muy preciso y tiene una gran potencia. Pero esa potencia, cuando se combina con el poco peso del fusil, le hacer dar sacudidas poco placenteras. Durante los días de los últimos combates al sur de la frontera, la mayor parte de las tropas locales usaban una vertiginosa variedad de armas del 7.62 NATO. La sensación del retroceso me recordó mucho a la de los fusiles ligeros, de cañón corto y culata paracaidista, que era la preferida de los indígenas. Debe haber alguna relación cultural entre los Cojones (N. del T.: en español en el original) y el retroceso, que a pesar de que no era nada comparado con el del trofeo de guerra japonés mencionado antes, no resultaba nada agradable. El fogonazo de la bocacha era bastante pronunciado, incluso de día, convenciéndome de que el lápiz fue desarrollado para un cañón más largo.

El fusil no tenía modo automático, solo se podían seleccionar semiautomático o ráfagas de cuatro tiros. Se supone que hay una versión automática para apoyo de escuadras, que lleva un tambor de munición de 100 cartuchos y un cañón pesado de 31 cm con cobertura cerámica, lo que



explicaría algunas de las consideraciones de diseño del arma. El lápiz funcionaría muy bien en un arma así.

La sandía fue destrozada, pero solo dos balas dieron en ella, el resto se perdió por encima. La ráfagas parecen ser efectivas sólo a distancias de 5 a 20 metros. Las siluetas IPSC mostraron los resultados. El cartucho hace mucho daño, y el fusil lo dirige con mucha precisión. Mostró muy buena penetración contra el chaleco, y no tuve quejas sobre su actuación. En modo semiautomático casi se califica para el papel de francotirador, mientras que su poca longitud total y capacidad de ráfagas lo hacen útil en las acciones casa por casa. De nuevo, la adaptabilidad es su punto fuerte.

La limpieza es muy sencilla y simple; la mayor parte de las piezas están cromadas. Esta versión tiene un cañón perforado para disipar el calor. Primero, se quita la cubierta superior, luego se desliza la culata hacia atrás, apretando dos remaches colocados en lados opuesto, y se quita. El cerrojo y su conjunto portador se sacan desde la parte posterior de las guías simplemente deslizándolos hacia atrás. Ya que el mecanismo es iniciado por un pistón desconectado, muy poco gas del propelente llega hasta la recamara. Desmontarlo sobre el terreno es fácil, la única herramienta necesaria es una llave combinada plana de acero que se guarda en la culata, o una llave. Hay seis partes en el mecanismo, cada una accesible, desmontable y fácil de limpiar.

1400$ por un arma de este tipo puede ser excesivo, incluso teniendo en cuenta su calidad, pero si la versión automática de escuadra vale menos de 200$ más, sería una buena adición a cualquier grupo de fuego. El arma se puede pedir directamente a F.M.A. o a través de un cierto número de firmas importadoras. Tiene nuestra recomendación.

SEMIAUTOMÁTICA BUDGETARMS C-41

Esta era la pistola que íbamos a probar en un principio. Es una pistola semiautomática de diez tiros que pesa 1 kg. Dispara un 10x25mm sin camisa (denominado .41 sin camisa en los EE.UU.). Tiene a grandes rasgos las líneas de la vieja Government .45, pero la guarda cuadrada del gatillo, los bultos tras las miras y la falta de portilla de extracción la identifican como una C-41. El acabado es un fino azul/negro brillante, muy parecido al de las viejas Smith and Wesson, lo suficientemente brillante como para usarla de espejo. Budgetarms ha puesto realmente mucho cuidado en el ensamblaje y acabado. El arma tiene un buen peso, se sostiene bien y está equilibrada. El ciclo es de retroceso retardado de la cámara con un cierre muy positivo.

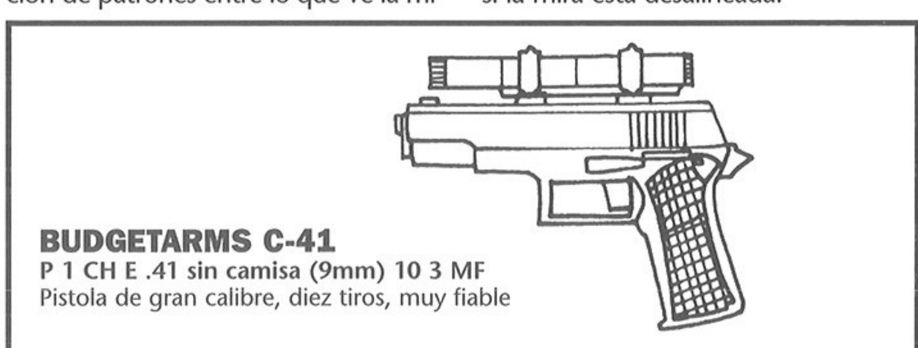
El sistema de miras es la razón de que Bubba estuviese aquí. Era una unidad de Triangulación Ciberóptica Nikon (TCO). Bubba tenía mucha curiosi-

dad por el trasto, así que fue el primero. Por cortesía cableada de la máquina verde del dulce tío Sam (N.del T.: es un juego de palabras intraducible entre 'UNCLE SUGAR'S GREEN MACHINE', que significa eso mismo, y las siglas U.S.G.M., que significan ejército de tierra de los Estados Unidos). Bubba tiene un interface de inducción magnética. Parecen un par de botones metálicos en el interior de su muñeca. La desventaja de este tipo es que la comunicación es más lenta que en el de conexión directa, por lo que no sirven para aeronaves o consolas, aunque eso no preocupa en absoluto a Bubba. Las ventajas son que se mantiene la integridad de la piel frente a las infecciones, son a prueba de agua, y con el chip adecuado, pueden usarse como auriculares telefónicos sobre el terreno. La pistola venía equipada para este tipo de conector, así que Bubba simplemente se enchufó.

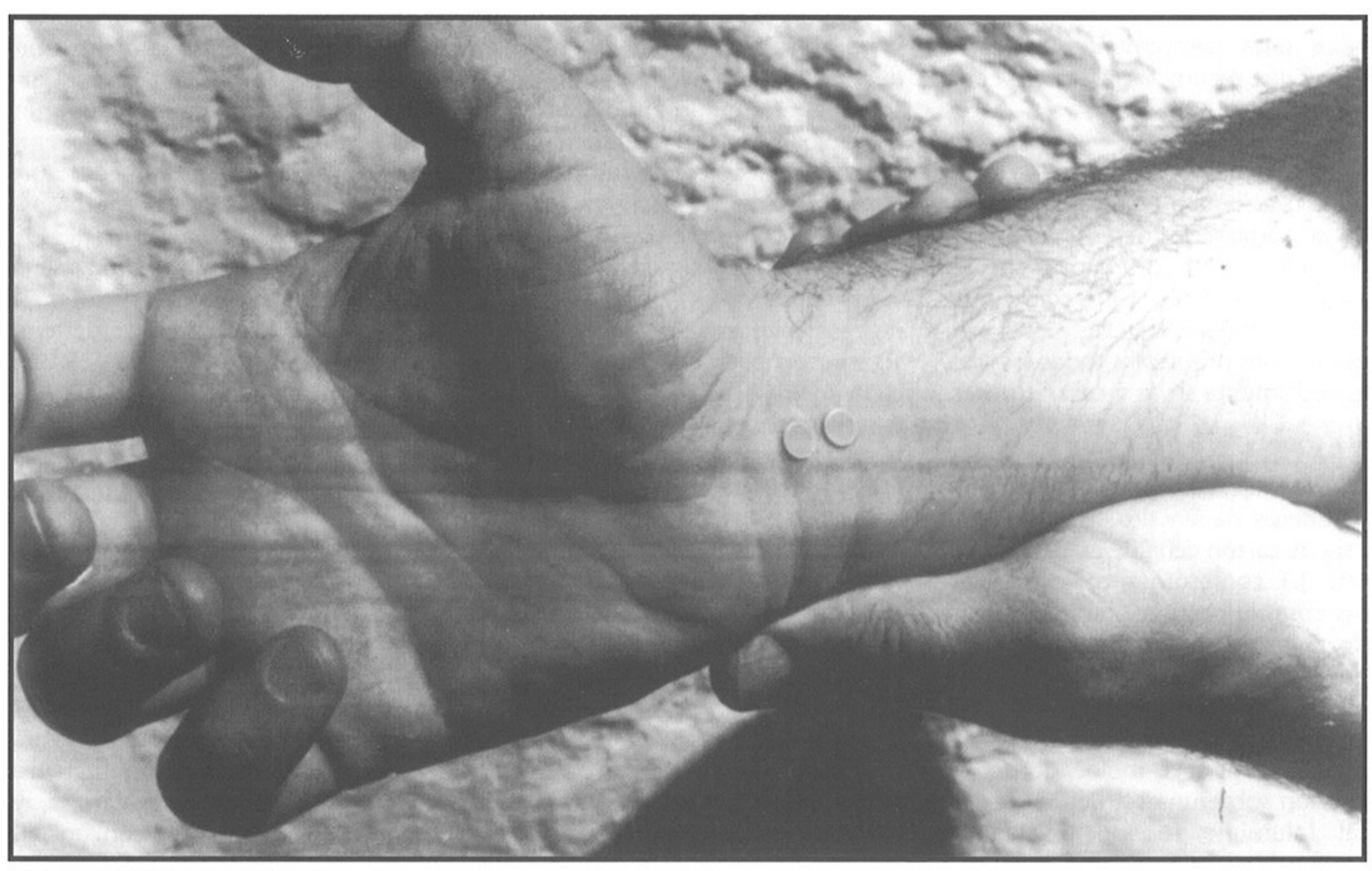
Le costó un minuto ajustarse la muñequera hasta que los contactos estuvieron alineados con los "botones". Según Bubba, ve una fina retícula cian que se mueve hacia donde el apunta el arma. Al contrario que con las técnicas de tiro normales, la TCO mejora al alejarla del ojo. El microprocesador de la mira realiza una rutina de comparación de patrones entre lo que ve la mira óptica y lo que ve el ciberóptico del tirador. Para disparos de precisión a largo alcance, hay una función que abrirá una "ventana" en la mitad inferior de la retícula, y la alimentará con una imagen procedente de la mira, permitiendo al tirador que haga coincidir la mitad superior y la inferior de su blanco para obtener una precisión muy buena. La mira también es compatible con rutinas de zoom del ciberóptico, igualando su aumento. La ventana puede expandirse hasta llenar la retícula. Esta función puede permitirte disparar por las esquinas, pero con sólo la precisión de las alzas normales; menos si la mira está desalineada.

Aún así, preferiría perder una mano a la cabeza. Las manos pueden reemplazarse.

¿Así que como funciona?. Bueno, Bubba disparó a una serie de seis blancos NRA de ocho pulgadas (N.del T.: la NRA o Asociación



BUDGETARMS C-41
P 1 CH E .41 sin camisa (9mm) 10 3 MF
Pistola de gran calibre, diez tiros, muy fiable



Encima, los "puntos" de Bubba

Nacional del Rifle es una sociedad de aficionados a las armas, con mucha fuerza en los EE.UU., que entre otras cosas defiende el derecho a la posesión de las mismas y a la autodefensa). Barrió adelante y atrás con la pistola, e hizo seis disparos en otros tantos segundos. Aunque no acertó siempre entre las cejas, estuvo lo suficientemente cerca del centro. De nuevo, con un blanco IPSC a 25 metros, entraron todas en el anillo del 10. Muy precisa, como esperábamos. La penetración contra el chaleco fue muy baja, pero sólo es una pistola. El melón se partió muy bien.

Bubba dijo que estaba todo muy bien y era muy bonito, pero que esos blancos no eran un desafío para un arma de fuego con mira TCO. Quería hacer una prueba diferente.

Lo siguiente no lo habíamos planeado, ni nosotros ni el equipo editorial de Soldado. Fue idea de Bubba, y cualquiera que tenga algo que objetar puede hablar con él. Personalmente. Seguro que disfrutará. Trajo de su furgoneta una gran jaula, dentro había un cánido de aspecto salvaje, un coyote o algo así. Nos quedamos en silencio cuando nos dijo lo que quería que hiciésemos. Nos explicó que la mejor manera de probar una unidad TCO, o cualquier cibermira, era usarla contra un objetivo móvil generador de calor. Pidió que uno de nosotros soltase al animal. J.T. lo hizo, pero tuvo que jalearlo para que saliese corriendo de la jaula. Bubba lo dejó correr como unos 30 metros antes de pegarle dos tiros. El bicho cayó sobre los arbustos. Entonces, Bubba trotó hasta allí e hizo algunas anotaciones (ver Las Notas De Bubba).

El arma funcionó muy bien. Probamos todos la pistola, pero sin los implantes que Bubba tenía no podíamos disfrutar de los ventajas. A mi me gustó, J.T. creía que estaba por encima de la media, pero prefiere los revólveres.

Su cañón elíptico hace que se limpie en un suspiro. El mecanismo está bien diseñado y es simple, como todos los productos de Budgetarms, pero también como todos ello, está ensamblado por máquinas. Para desmontar el arma, asegúrate de que has retirado el cargador. Primero se empuja hacia atrás la corredera. Segundo, se colocan los dos seguros. Tercero, se golpea la mano izquierda con la parte posterior de la corredera para retirar cualquier cartucho de la recamara. Un inspección visual es difícil, pero hay que hacerla para asegurarse de que el arma no está cargada. Aparte de esto, se siguen los procedimientos básicos de Browning, con algunas diferencias. A causa del compensador, hay que retirar dos veces la boca del cañón. El muelle de retroceso se quita. Luego se empuja el pasador de unión hacia afuera a través del lateral, y se la corredera y el cañón se sacan deslizándolos de la parte frontal de la empuñadura. El cañón te debería caer en las manos. Eso es todo lo que hace falta hacer. Si

hace falta desmontar más cosas habrá que recurrir a un armero competente.

La pistola básica son 600$, y es un buen precio para una pistola fabricada por ordenador de esta calidad. El acabado, como ya hemos dicho, es soberbio. La TCO Nikon sólo cuesta 4000$, y los vale si la vas a usar y esperas tener problemas todos los días, especialmente si vas a cazar coyotes.

BASURA EXECRABLE

En este viaje, J.T. trajo su colección de polímeros de un tiro. Era una gran caja de cartón llena de esa basura barata. J.T. confesó que coleccionar estas cosas le proporciona una especie de culpable placer. Había de todo, desde "Armas de moda" hasta replicas plásticas de modelos famosos. Eran generalmente automáticas, básicamente plástico moldeado por inyección sobre una estructura de metal (aluminio forjado o aleación barata de aluminio) con pocos pasadores o partes móviles. Funcionaban habitualmente mal, pero en la caja había una o dos fiables. Cuanto tiempo seguirían siendo así, con su mecanismo sellado con plástico, era un misterio. La presión del gatillo varía desde 2 a 5 libras, con el "Magnum Lux" que registra unas colosales ocho libras y el "Extraño Sorprendente" que tiene solamente un botón para iniciar una detonación eléctrica.

La mayor parte de la cosecha actual fue concebida para el mercado de los coleccionistas adolescentes, con las partes internas iguales año tras año y cambios de diseño exterior cada temporada. En un tiempo, sólo las compañías de armas más respetadas usaban plástico en la construcción de sus productos. Pistolas como la Glock 17 y la HK VP70Z contenían grandes cantidades de plástico, pero fueron armas ejemplares. Entonces, a finales de los 90, fabricantes del lejano oriente intentaron entrar en el rico mercado de las armas con el aliciente de la guerra al sur de la frontera y los diversos golpes de estado en Africa. Sus AKM fueron bien recibidos, pero sus pistolas de plástico con empuñaduras y apliques de colores brillantes solo generaron un tibio interés al principio, e incluso eso se debió al coste microscópico. Entonces, Diego Martín Salazar fue visto (montones de veces) con una Kang Tao tipo 97 en su cinturón. Muy pronto se convirtió en la moda, y cualquiera que desease parecer *más macho* (N. del T.: en español en el original), se colocaba una de estas especiales del veinte dólares sobre el pantalón. Los veinte dólares no se mantuvieron durante mucho tiempo.

Muy pronto estas compañías intentaron superarse a si mismas en el apartado del mal gusto decorativo: pistolas negro brillante con dragones blancos o nacarados enroscados en la empuñadura. Muy pronto se introdujeron otros diseños en formas aún más extravagantes: armas de ciencia ficción, falsas pistolas de chispa vendidas como "pistolas piratas", y esculturas decorativas (como una serpiente monstruosa que se enrosca alrededor de tu mano, con el cañón saliendole por la boca). Estas, o malas copias de armas existentes, son lo que te encuentras casi siempre. Las armas de aspecto futurista son las más populares, pero ocasionalmente algunos diseños insólitos atraen la atención del público.

Internamente consisten en: un cañón liso de acero inoxidable aeronáutico, un cilindro metálico sellado que tiene en su interior el martillo y el muelle, y una estructura de metal en forma de la empuñadura, con los mecanismos del martillo y el gatillo sellados en una cápsula de aluminio estampado de la cual sólo salen el martillo y el gatillo, atornillados o soldados en su lugar, con el receptor inferior y la corredera moldeados alrededor en un proceso de moldeo por inyección. Los cargadores se hacen usualmente de un poliestireno resistente algo quebradizo, con un simple muelle espiral para conducir la munición. Generalmente los fabricantes tienen la cortesía de marcar en el exterior de la pieza la munición que necesita, pero ocasionalmente los cartuchos son totalmente inapropiados para el arma. Simplemente, me imagino a un pobre idiota con un Dai Lung Magnum 357 cargado que es sorprendido por algunos enemigos. Saca el arma y dispara, y entonces la pelea acaba porque la corredera ha roto la empuñadura y ha entrado en el cráneo del idiota a través del ojo. La mayor parte usan .22, .25ACP, .380, 9mm Parabellum, 9mmR, .38 especial o 8,5 mm sin camisa. Simplemente mira en la corredera para averiguar qué dispara.

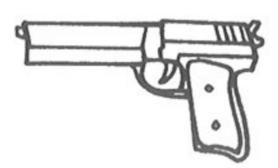
El antes mencionado "Extraño sorprendente" está hecho de un plástico particularmente duro. Tiene muy pocas partes metálicas y su aspecto es totalmente funcional. Parece un molinillo de pimienta de cuatro tiros. Es una de las armas más peligrosas. Para cargarla, uno debe obtener cuatro cartuchos de 10mm sin camisa, y quitarles los detonantes con un cuchillo (algo peligroso de hacer). Luego, uno debe meter las balas en el cañón del arma, y apretarlas contra las bujías eléctricas al fondo de la recamara con una baqueta que viene con el arma. Entonces se inserta una pila de nueve voltios en la empuñadura. Lista para su uso. El cableado básico parece haber sido tomado de un arma aturdidora, y no hay el suficiente metal para hacer saltar las alarmas de los detectores de metales de los aeropuertos. Es pequeña y fácilmente ocultable. Como dije, un arma muy peligrosa.

El "Arma de Moda 9" tiene un cargador de trece cartuchos, y como dice su nombre, utiliza 9 mm Parabellum. Vaciar el cargador al disparar hará que el cañón se funda y se derrita como el queso de una pizza caliente. Al llegar a ese punto, el arma se estropea definitivamente. El plástico es realmente de baja calidad y poco apropiado para el trabajo al que se le destina. Tienes lo que has pagado, ya que nueva sólo cuesta 35$.

Las miras de estas armas son rudimentarias en el mejor de los casos, e

POLIMEROS DE UN TIRO

Mike Pondsmith



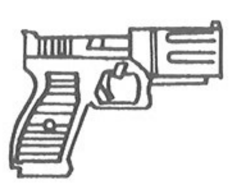
Dai Lung Magnum
P 1 CH E .357 sin camisa 10 2 PF
Copia del Magnum automático utilizada habitualmente por los matones baratos. Sobre 60$.



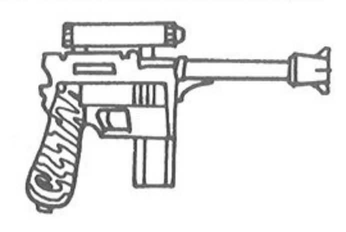
Espinoza Un Tiro
P -1 CH E .50 sin camisa 1 2 PF
Arma de un disparo, gran calibre. Tiende a explotar o a fallar (60%). 75$.Para cal.50 sin camisa el daño es 3D6 .



Arma de Moda 9
P 0 B E 9mm 7 2 PF
Pistola ligera, común en muchas bandas de posadores. Unos 40$.



Extraño Sorprendente
P O B E 10mm sin camisa (2D6+2) 4 2 M
Cuatro tiros, diseño de molinillo de pimienta. Unos 15$.



Ci Fi Guerrero estelar
P 1 CH E 9mm 12 2 PF
Copia de un bláster de la película del siglo XX "STAR Trek Wars". 60$.



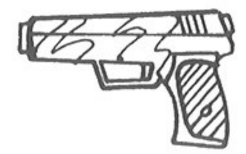
Kang Tao Tipo 97
P 1 CH E 9mm 10 2 PF
Copia de la famosa Beretta 9mm. 35$.

inexistentes en otros. Uno estaría bajo una fuerte presión si tuviese que acertar a un blanco estacionario a 12 metros con una de estas armas. Son las piezas de maquinaria menos precisas que alguna vez hayan sido mal llamadas armas. Pero aún puede ser peor. Cuando estuve hace algunos años en Tailandia, vi a un aspirante a yakuza empuñando una pistola malva de 15$ que parecía la pierna de un robot, a la que había colocado una mira de 7500$. Era algo desequilibrado y aterrador.

En los años 70, muchos municipios estadounidenses promulgaron leyes contra un tipo de revolver conocido entonces como "especial del sábado noche". Era en gran parte un arma ficticia, pero algunos de ellos eran pistolas poco seguras hechas predominantemente de metal de fundición, traídas de contrabando desde Méjico. El precio apócrifo oscilaba entre los 40 y los 80 dólares americanos. A finales de los 80, hubo un intento de los legisladores de los EE.UU. para prohibir la venta de las llamadas "armas de plástico", argumentando que eran indetectables por los detectores de metales de los aeropuertos de esa época. Era falso, ya que el plástico usado en su construcción era lo suficientemente denso como para verse en los aparatos de rayos-x, y el metal que contenían el cargador y el cañón era suficiente para que lo notase el detector. Se impusieron restricciones a la importación, pero incluso algunos departamentos de policía adoptaron estas pistolas como armas reglamentarias. Pero a finales de los 90, durante el calentamiento para el segundo conflicto centroamericano, un montón de los polimeros de un tiro cruzaron la frontera y acabaron en manos de las guerrillas de San Diego y el este de L.A. Los ayuntamientos de ambos municipios no sabían como enfrentarse al flujo de importaciones asiáticas, ya que ninguna armería vendía (o admitía vender) esas armas, y las únicas personas a las que se les incautaban solían ser emigrantes ilegales. Se promulgaron algunas leyes que equiparaban la posesión de estas armas a algo parecido al delito de contrabando. Sin embargo, la mayor parte de resto de las grandes ciudades ignoró el problema. Solo California, New York, New Jersey, Connecticut, Massachusetts y el Distrito de Columbia consideraron delito grave su posesión. Otros estados lo definieron como contrabando menor, y multaban a los infractores. Texas no hizo nada. El gobernador dijo que cualquiera que las usase tenía lo que se merecía.

Estas armas se abrieron a menudo su camino hacia el país en cargamentos de equipo fotográfico o juguetes. No

Otras joyas de la colección de J.T.:

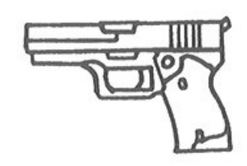


Sueño Joven
P -1 CH E 9mm 10 10 PF
Pistola de diez tiros con modo automático. Tiende a fundirse al disparar (60%). Sobre 36$.

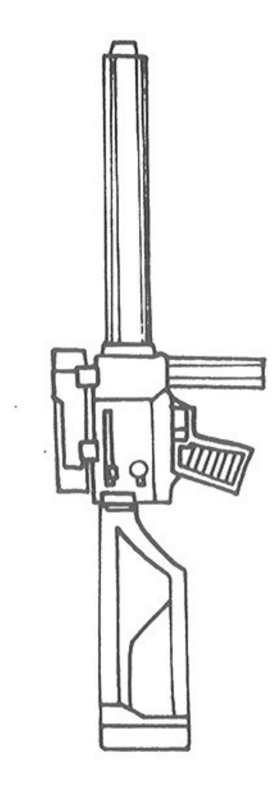


Federated Armas X-22
P 0 B E .22 10 10 M
Pistola de diez tiros del .22 sin camisa. Unos 25$. Disponible en 13 colores.

Federated Arms X-38
P 1 J E .38 10 2 M
Automática barata del .38. Daño 2D6. 35$.



Federated Arms Impact
P 1 J E .22 10 2 MF
Pistola de diez tiros de calibre pequeño muy fiable. 60$.

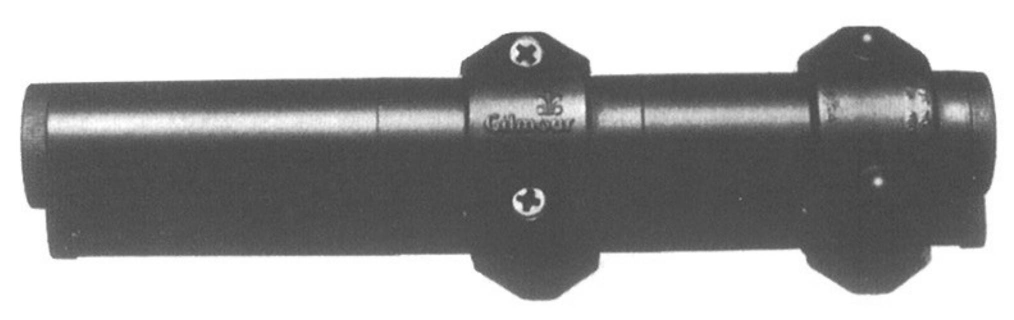


Federated Arms Tech-Assault
SBF 1 CH E .22 30 10 PF
Subfusil de treinta tiros con capacidad de fuego automático. Puede derretirse en automático a máxima velocidad (10%). 160$.

creo que hubiese que legislar contra esto, sino que considero que el sentido común y una cierta dosis de instinto de preservación deberían hacer que la gente evitase confiar sus vidas a estas basuras mal diseñadas y construidas. Contemplo su venta con una diversión morbosa, y J.T. aún más que yo. Él no dispara lo que colecciona. Simplemente las apila en la caja, mirándolas como a juguetes en su cesto. ¿Puede responder alguien a mi pregunta de porque los fabricantes de las versiones sin martillo insisten en colocar un reloj digital en la parte posterior de la corredera? Encuentro que la filosofía de diseño de estas armas es extraña y me confunde, como los retratos de Elvis en terciopelo.

Para añadir sal a la herida una firma americana, Federated Arms, va a entrar en este mercado. Su pistolas X-22 y X-38, aun siendo armas aceptables, no fueron concebidas para estar pintadas en rosa fosforito y rayas de cebra verdes por encima. Acentúa la imagen de juguetes de estas armas. Sin embargo, dadas las estrictas leyes de fiabilidad de productos de este país, no podrán tener los mismos recortes que sus contrapartidas asiáticas, por lo que serán más seguras. Pero con compañías americanas entrando en el negocio, simplemente se legitimará este producto que viola todo sentido del buen gusto y de la seguridad del usuario. Es un avance poco afortunado.

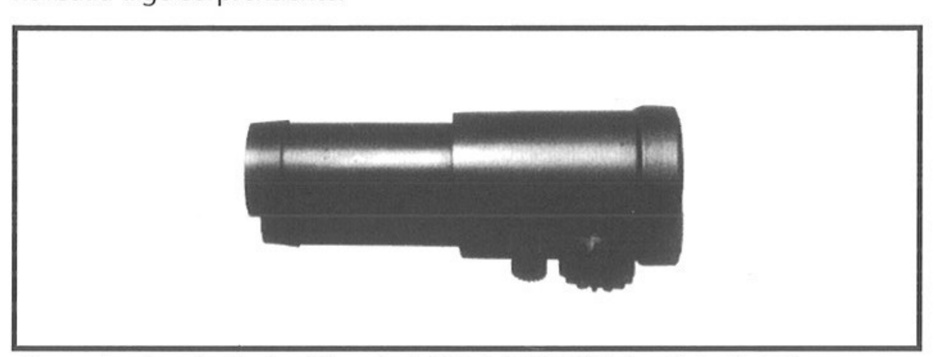
Aparte de la sección anterior, el viaje fue todo un éxito, ya que pudimos apreciar mejor la gran competencia que involucra el concurso. No se cual será su resultado, pero parece que será una dura lucha. El próximo mes probaremos la oferta de Militech (el M-95A3), el Budgetarms AW-2, y posiblemente el Daiwoo M-470. Este mes creo que los laureles son para el Sternmeyer CG-13, por su facilidad de uso y por estar hecho a prueba de idiotas. Me parece que el M-2012 sería un arma automática de escuadra muy buena. Si FMA la desarrolla, tiene entre manos un gran éxito garantizado. La C-41 es una buena pistola. No hay nada malo en ella que un sistema más general de puntería no me solucionase, pero su funcionamiento con nuestro experto chipeado y cableado le ha convencido de que es un equipo estupendo. Me pregunto que nos reservarán los meses venideros, si son tan buenos como este.



Encima: la TCO (4000$/168 gr./+3 a la PA)

NOTAS DE BUBBA SOBRE LAS MIRAS

En principio el viaje era para probar las pistola Budgetarms C-41 y la mira Nikon TCO. Acordé probar y examinar el conjunto tras hablar con un representante de Budgetarms al que le mencioné que disponía de conector y que me preguntó si quería probarlo. Estuve de acuerdo, ya que en general los productos de Budgetarms me parecen piezas de equipo fiables y bien hechas. La pistola C-41 no fue una desilusión. La mira Nikon fue una novedad algo sorprendente.



Ahora obsoleta: la Bushnell Interlock 553A (7000$/106 gr./+1 a la PA)

Por sólo 4000$, la mira Nikon es una de las más baratas de las unidades de triangulación ciberóptica del mercado. Los sistemas más antiguos van desde 7000$ a 10000$ y ofrecen menos. La mayor parte de los sistemas TCO trazan una retícula en tu campo de visión. Los que cuestan más indican la distancia, o los cartuchos disparados. Sólo los más caros hacen las dos cosas. La Nikon TCO sólo indica la distancia, pero lo hace de una forma novedosa.

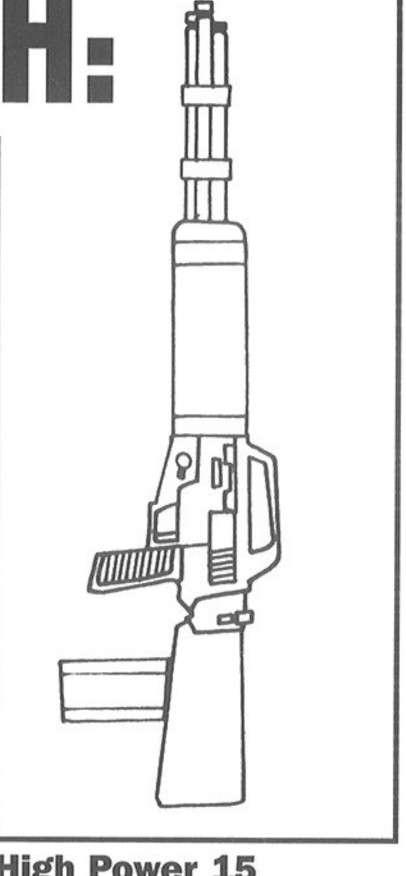
Aparte de hacerlo con el método tradicional de comparación de tramas, también lo puede hacer ofreciendo al usuario una ventana partida, donde tiene que unir las mitades superior e inferior de su objetivo. Con una simple orden mental, la distancia aparece debajo. Cuanto más lejos de tu ciberóptico empuñes el arma, más precisa es la lectura. La capacidad de abrir ventanas completas dentro de la imagen de la retícula fue una sorpresa muy agradable.

Esta característica permite a usuario disparar doblando esquinas. Sólo sería tan precisa como unas miras convencionales, pero podría ser todavía efectiva, especialmente para los agentes de la ley que necesiten una herramienta periscópica. Otra función de esta mira que Royce y J.T. no apreciaron antes de que el artículo entrara en imprenta es que yo ya les había apuntado varias veces sin siquiera mirarlos. La retícula sigue al arma hasta el límite del campo de visión, donde se detiene, pero la visión a través de la ventana continúa moviéndose con el arma. Te proporciona un ojo extra sobre el arma. ¿Necesitas un espejo retrovisor?

El test estático sólo fue un calentamiento para el del coyote. Es el único sistema efectivo para probar un sistema de tiro como el TCO. Supongo que podría montarse uno en un arma de proyectiles de gelatina, pero las cualidades balísticas dejarían probablemente fuera de servicio al programa, y esos proyectiles se mueven por el aire demasiado lentamente. La mira funcionó bien contra el coyote. No vi ninguna vibración o perturbación apreciable en la imagen de la ventana. Seguí al coyote durante muchos de sus zig-zags a lo largo de su recorrido sin ninguna interrupción, y entonces lo maté a exactamente 32'004 yardas. Me gusta la precisión.

La pistola funcionó bien. El compensador eliminaba virtualmente el levantamiento del cañón, pero el retroceso podría describirse como "recio". La pieza no ha sido diseñada para pesos mosca. El coyote recibió alguna heridas impresionantes de las punta hueca que estaba usando. Hubo la suficiente penetración y daño colateral con el primer disparo como para que no hubiese sido necesario realizar el segundo. El segundo impactó en una vértebra y se abrió mucho, enviando fragmentos de hueso por el resto de los tejidos blandos. Me gusta esta munición; debería hacer buenas paradas a la primera. Recomiendo este equipo a los profesionales que me estén leyendo.

MILITECH: TU MEJOR OPCIÓN EN LA PEOR SITUACIÓN



High Power 15

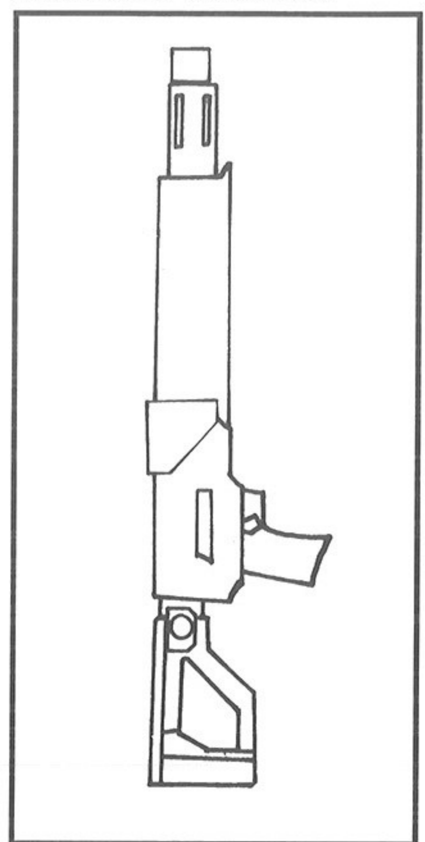
FUS 2 N M 9mm largo* 180 20(60) M
¡Un cañón automático de alta velocidad con tres recámaras y tres cañones para uso personal! Alimentado por cinta o tambor tiene una velocidad de disparo de casi 5000 proyectiles por minuto (cíclico). 1600$.
Daño 2D6+4, alcance 200 m.

En la calle, no tienes tiempo para cometer errores. Tienes que disponer de equipo que sea fiable y que pueda hacer realmente el trabajo. Durante más de 25 años, Militech ha suministrado a los mercados civiles, corporativos y militares las opciones que necesitan en el campo de las armas de combate.
Militech: tu mejor opción en la peor situación.

MILITECH™. Tecnología en armas para el siglo XXI. Y más allá.

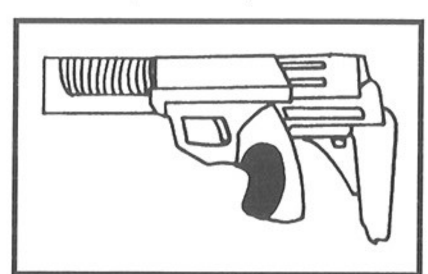
Ninja

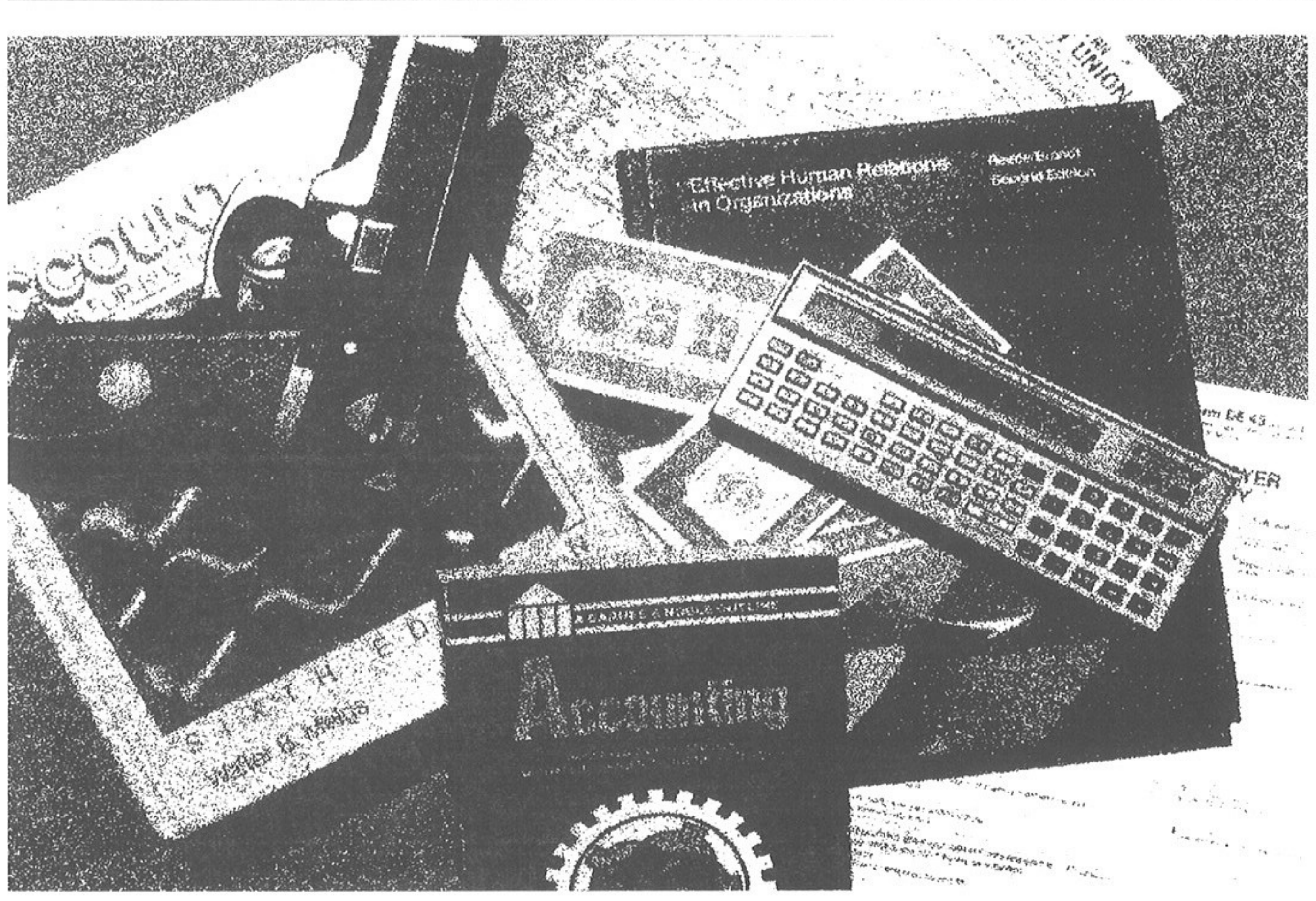
FUS 1 N C (5mm sin camisa) 30 30 MF
Un diseño muy fiable para munición sin casquillo, sin partes móviles y silenciador integral. Un cargador totalmente de plástico y un gatillo eléctrico hacen increíblemente silenciosa a esta arma de asalto. ¡Perfecta para operaciones negras! En gris, colores de camuflaje o negro. 650-700$. A más de 4 m no se puede escuchar sin ciberaudio.



.477 Boomer Buster

P 1(-1) L(CH) M .477* 4 1 MF
¡Ahora, un arma de apoyo que puede dejar seco a un ciberpsicópata! Casi un fusil express por su diseño, ¡con una abrazadera plegable para apoyarla! La Precisión y la Capacidad de Disimulo bajan a menos que el tirador tenga la abrazadera desplegada o un ciberbrazo. El alcance efectivo sube a 100 m con la abrazadera desplegada.
Daño 5D6, munición perforante.





LA HISTORIA DE LOS MERCENARIOS, 4ª PARTE:

LA PRIMERA GUERRA CORPORATIVA

2004: El agotado gigante americano del transporte aéreo, Transworld Air, está vacilando en su rumbo. Las persistentes huelgas de los pilotos, los mecánicos y los sindicatos de asistentes de vuelo han congelado sus vuelos de larga distancia alrededor del Pacífico. Una encarnizada guerra entre los ejecutivos de nivel medio y el controvertido oficial ejecutivo superior de transworld, el magnate ejecutivo Michael Victor Durant ha producido como resultado inacabables batallas en las salas de juntas y sabotajes interdepartamentales. Solo continúan intactas las lucrativas líneas de lanzaderas de la costa este y las eurorrutas basadas en TSS, e incluso estas corren peligro a causa de la mala gestión y la corrupción que desgarran a Transworld.

En este siniestro escenario, los buitres del mercado mundial de valores pueden ver el beneficio fácil. Transworld ha absorbido el tráfico costa a costa de algunos enormes transportistas

aéreos americanos, así como el control de dos de los mayores aeropuertos de los EE.UU. (Dulles en Washington D.C. y Kennedy en Nueva York). Con una expansión apropiada, ambas instalaciones pueden ser críticas para el despliegue de la nueva lanzadera suborbital, mientras que los servicios de lanzaderas de la costa este hacen posibles los vuelos que alimentan a los puertos suborbitales. Conforme el poder de las megacorporaciones se acerca al torpe gigante del transporte, se va creando una situación que llevará inexorablemente a la guerra corporativa.

La guerra corporativa. A pesar de que el término es usado constantemente en los medios de comunicación, poca gente de la calle sabe lo que significa en realidad. Con operaciones que abarcan continentes enteros y millones de empleados, un conflicto corporativo real se combate en salas de juntas y bolsas de comercio tanto como en los campos de batalla y las operaciones tácticas. En este capítulo de la historia de la profesión mercenario de SOLDADO DE FORTUNA, exploraremos la primera y más decisiva de las guerras corporativas.

Agosto, 2004: Transworld Air, la mayor compañía aérea de los Estados Unidos, está sufriendo una crisis de liquidez. Debilitada por la gestión poco firme y las constantes huelgas, Transworld se está preparando para declarar quiebra cuando un nuevo factor entra en la ecuación.

Euro Business Machines, el gigante de la informática con base en Alemania, ha estado vigilando ansiosamente a Transworld durante algunos años antes de la crisis (de hecho, algunos historiadores corporativos sospechan que EBM puede haber precipitado la caída de Transworld requiriendo el pago de diversos créditos de Transworld en algunos eurobancos controlados por la firma de ordenadores). La principal de sus metas es la compra apalancada de Transworld, con una eventual desintegración y venta de sus activos. En septiembre del 2004, a través de sus intermediarios en el banco Weltgeshellshaft de Suiza, hace una oferta a Transworld por 126 millones de dólares. El trato se endulza con la oferta bajo mano de un "paracaídas de oro" de 2,6 millones adicionales para Michael Victor Durant y una participación en EBM.

Parecía claro que el trato se haría realidad, hasta que ocurrió un incidente importante y repentino. El 25 de septiembre del 2004, un grupo de accionistas, incluyendo a miembros de los sindicatos de pilotos y mecánicos, forzaron una lucha por el control en las oficinas de Transworld de Miami. Para la medianoche, la victoria por sorpresa había retirado a M.V.Durant del puesto de presidente ejecutivo y causado una agitación masiva entre los dirigentes de Transworld. Creyendo que la compañía reestructurada podría sobrevivir, el nuevo presidente rechazó la oferta de EBM.

En este punto, EBM comienza un proceso de adquisición hostil de las acciones de Transworld, ofreciendo un incremento de al menos 15 euros por acción sobre el precio actual de mercado. Conforme los inversores se abalanzan a por el oro, Transworld comienza a tantear apresuradamente en busca de un "caballero blanco"; una corporación rival para contrarrestar la oferta de EBM y socavar el movimiento del gigante informático.

Entra Orbital Air, con base en Nairobi. En este momento, Orbital

UNA MIRADA

EBM — EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Fabricante de ordenadores y componentes electrónicos

Oficinas centrales: Hamburgo
Oficinas regionales: Berlín, Roma, Madrid.
Nombre y situación del accionista mayoritario: Doctor Rudolph Muller, Bremen, Alemania, que posee el 20´8% de las acciones.
Tropas: 7254. **Agentes secretos:** 820.
Equipo (en el 2004): 24 AV-4, 18 aparatos de ataque AV-6, 12 aparatos de ataque Osprey, cuatro aviones cargueros pesados.
Aliados: Banco WeltGeshaft, Fondos Drakon, Militech (sólo armas), Propiedades inmobiliarias TTA, Desarrollos Bronliegh y Mamoru-Nakimura LTD.

UNA MIRADA



Transporte espacial y mantenimiento de instalaciones orbitales

Oficinas centrales: Nairobi, Kenya.
Oficinas regionales: new York, Washington, Dallas.
Nombre y situación del accionista principal: Antoine Dubois, París, posee el 15´2% de las acciones.
Tropas: 6521. **Agentes secretos:** 335.
Equipo (en el 2004): 10 AV-4, 6 aparatos de ataque AV-6, 4 aparatos de ataque Osprey, 9 aviones cargueros pesados, 18 transbordadores Hermes II, acceso al acelerador de masas de Tycho.
Aliados: Transworld Air, ARC, Advanced Development Research, Banco First Continental, TechnoStations Inc., Corporación Xoma, Militech (sólo armas) y Applied Technisystems.

Air (una compañía independiente formada a partir de un consorcio de las cinco naciones que construyeron el acelerador de masas del Kilimanjaro), acaba de asegurar un trato exclusivo de 8 millones de euros para comprar dieciocho espacionaves Hermes II a la Agencia Europea del Espacio. Con inversores de cinco de las naciones más poderosas del euromercado en su consejo de dirección, Orbital Air puede permitirse aliviar el dilema de Transworld. A cambio, Transworld le traspasará derechos sobre sus instalaciones aeroportuarias clave en los Estados Unidos y dedicará una gran parte de sus vuelos secundarios a abastecer a los puertos de espacionaves de Orbital Air.

El trato Orbital Air-Transworld esta en vías de consumarse cuando EBM hace un gran paso en falso. Esperando romper las negociaciones, EBM intenta secuestrar al equipo de negociadores durante su viaje, usando a un audaz grupo reclutado en la Unión Corsa (la infame Mafia Gala de la "french conection"). Sin embargo, la tragedia llega cuando los secuestradores estropean torpemente el trabajo y matan accidentalmente a la mayor parte de los negociadores de OA.

Un miembro del equipo corso es capturado con vida; bajo persuasión extrema, revela la complicidad de EBM. Con esta y otras evidencias, OA empieza a actuar. Se mantienen contactos con ARC (una firma europea de software involucrada en el diseño de los programas para espacionaves), y Zetatech (diseñadores del ordenador de navegación de la Hermes). En Europa se lanza un ataque completo contra bases de datos, utilizando virus y programas de captura diseñados por ambas firmas y activados por netrunners de Zetatech y otros piratas de la calle.

Con sus ocho oficinas continentales europeas asaltadas, la respuesta de EBM es igualmente rápida. Fondos Mundiales Drakon entra en el juego


Scott Rugels

para llevar a cabo procedimientos de absorción contra ARC. Para amortiguar el ataque de Zetatech se usan medidas aumentadas de seguridad informática y de comunicaciones y una congelación de sus negocios europeos. Comienza una serie de "accidentes" y paros laborales en las instalaciones de OA en Europa y Asia. Bajo

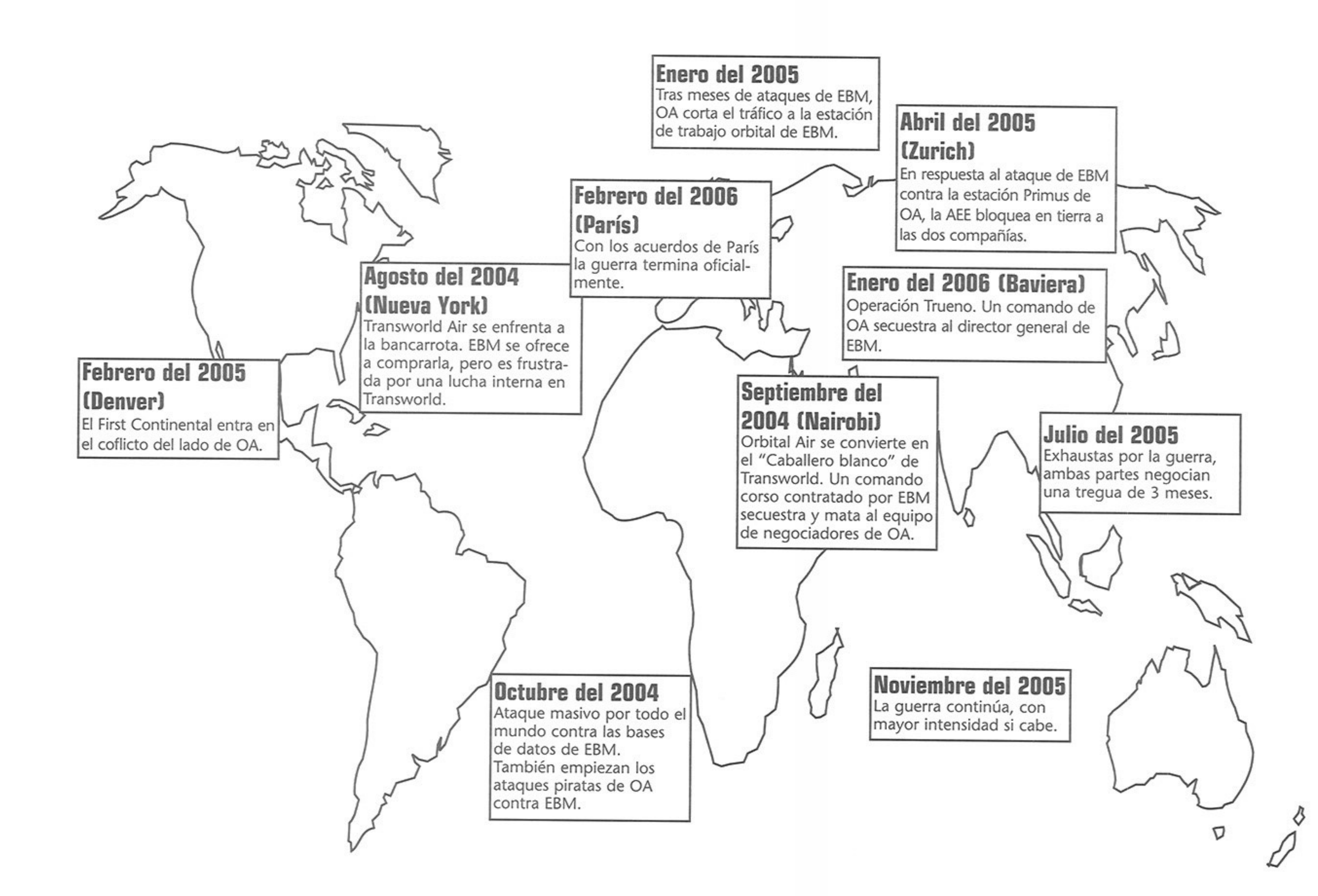
La tragedía llega cuando los secuestradores estropean torpemente el trabajo y matan accidentalmente a la mayor parte de los negociadores de OA.

un fuerte asalto de la contraprogramación de EBM, Zetatech deja la batalla en octubre del 2004. Sin embargo, ARC, sintiendo la posibilidad de grandes beneficios y enfrentándose a la desaparición a manos de EBM, firma un alianza secreta con OA.

Enero, 2005: Orbital Air, operando desde sus espaciopuertos en Inglaterra y el mar del norte, corta todos los viajes al laboratorio orbital de EBM. se refuerza la seguridad en las instalaciones de OA, y los trabajadores son acallados con un aumento del 2%. Agitando en el aire acciones de Transworld como una zanahoria para atraer aliados, OA se ve frustrada por repetidos ataques de terroristas patrocinados por EBM contra los recursos de Transworld. Tanto EBM como OA comienzan a presionar políticamente contra la Agencia Europea del Espacio para controlar el tráfico espacial a su favor, culminando con los mercenarios de OA involucrándose directamente en la "piratería": secuestrando y desviando embarques de EBM a Sudamérica, Africa y otros lugares solitarios. Este material robado es usado como un incentivo para persuadir a Advanced Developed Research, con base en Chicago, de que proporcione apoyo técnico. Como contratista civil del gobierno de los EE.UU., ADR representa la primera entrada de un gobierno nacional en el conflicto.

Febrero, 2005: El grupo bancario, First Continental, se une al bando de OA, tentado por una oportunidad de apoderarse de algunas de las ramas más debilmente afiliadas de EBM. Bloqueando los ataques de Fondos Drakon con un préstamo rápido, First Continental refuerza su propia seguridad de forma rápida.

MAPA DE LA GUERRA



Marzo, 2005: La Ola, un ataque masivo de una fuerza de seguridad contra las operaciones piratas Sudamericanas y africanas de OA. Una combinación de pistoleros independientes y tropas títeres del tercer mundo, lideradas por mercenarios de EBM, combaten contra una mezcla de bandas criminales locales, oficiales aduaneros corruptos y lideres mercenarios de OA. Esto aparece en las noticias de los media de todo el mundo, y el Servicio Mundial de Noticias comienza a mantener una cobertura especifica de las acciones.

Abril, 2005: los mercenarios de EBM intentan secuestrar temporalmente una estación de trabajo de OA para cambiarla por la instalación de EBM bloqueada. Mediante la utilización de mercenarios de MIlitech, OA toma la estación en una desagradable batalla con muchas bajas entre los no combatientes. Por esta acción, la Agencia Europea del Espacio da un toque a los dos bandos, amenazando con inmovilizar en tierra inmediatamente a todo el tráfico corporativo si continúan las hostilidades en órbita. El resto de la guerra se combate en la superficie.

Mayo, 2005: empujados por los últimos informes del SMN, los gobiernos de Europa, norteamérica y Africa comienzan a investigar los conflictos abiertos y las acciones terroristas contra ambos bandos. Orbital Air, intentando mantener alta la moral en tierra, contrata inmediatamente grupos externos de periodistas para formar una campaña de relaciones públicas/propaganda. Infocomp ofrece sus servicios como intermediaria para los dos bandos. Durante este tiempo, Propiedades TTA y Bronleigh Desarrollo (ambas corporaciones de desarrollo inmobiliario), se unen a la acción del lado de EBM, comenzando procedimientos de adquisición de terrenos vitales de OA en los EE.UU. y Europa. Cuando ADR recibe presiones extremas del gobierno de los EE.UU. para que deje el conflicto, OA ofrece importantes concesiones a la administración. Mientras tanto, ARC y las tecnoestaciones basadas en los Estados Unidos convierten el ataque pirata por la red contra Fondos Drakon en un intento para minar la principal reserva de dinero de EBM. Conforme los ataques económicos y terroristas se incrementan, la guerra degenera en un carnicería.

Con ayuda del gobierno de los Estados Unidos, OA frustra los intentos de EBM de evitar el bloqueo orbital usando vehículos de carga chinos. Con los suministros y el potencial humano a niveles bajos, Ambos bandos comienzan a abrirse hacia PetroChem, la megacorporación petroquímica. Manteniendo su neutralidad, Petrochem sugiere a su socio menor, Xoma Corp (una empresa farmacéutica subsidiaria).

Abril del 2005: OA ocupa la estación espacial de EBM en una desagradable batalla con gran número de bajas.

Para Julio del 2005, EBM tiene ventaja, pero por poco margen; sus envíos a ultramar están seguros, pero a un horrendo coste humano y material. El socio bancario de Orbital Air (First Continental) está casi seco, y la confianza y las relaciones públicas de OA están en mínimos históricos.

Hasta el momento, usando testaferros pagados, escuadrones (grupos de acción liderados por agentes corporativos), y la guerra entre piratas informáticos, se ha prevenido el enfrentamiento directo y público de las fuerzas oponentes, manteniendo así a los gobiernos nacionales fuera de la foto. Pero, cada vez más rodeado, el consejo administrativo de OA es forzado finalmente a autorizar la "participación completa". El resultado: hostigamiento de personal y ataques a oficinas de Bronleigh y Propiedades TTA para contrarrestar sus acciones de adquisición. A la vez, los netrunners de OA son capaces de saquear una buena cantidad de acciones de Drakon, lo que compensa la salida del First Continental de la guerra debido a la falta de recursos. EBM aumenta sus presiones sobre los gobiernos mundiales en un intento para romper el bloqueo de OA, mientras contraataca con acciones contra oficinas de OA por todo el mundo. Finalmente, agotados por la lucha y cercanos al colapso, ambos bandos se aproximan a Infocorp, que negocia una tregua de tres meses mientras los combatientes se reagrupan y buscan nuevas fuentes de financiación.

Noviembre, 2005: Con ambos bandos renovados y rearmados, todos empiezan a bailar. En escaramuzas por toda Europa y Africa, los mercenarios de EBM encuentran un desafío en los hombres de OA, gracias a una alianza con Aplied Technisystem (una firma de bioimplantes). Orbital también recibe apoyo monetario de Dynamic Media Inc (una corporación agresiva de noticias y entretenimiento que busca crearse un nombre por si misma cubriendo el conflicto) y un nuevo conglomerado del metal del Caribe, que juega fuerte: la Sociedad Orbital de Metales de Jamaica.

Al otro lado, EBM recibe un gran inyección de fondos de Mamoru-Nakamura LTD, una firma de inversiones costeras de Hawai (que se rumorea que tiene conexiones con los zaibatsu). Los esfuerzos de agitación y propaganda de Euro Business Machines tienen tanto éxito que los gobiernos locales de Norteamérica y Africa se preparan para nacionalizar "temporalmente" los equipos de tierra y las propiedades de Orbital Air en sus áreas.

Enero, 2006: Con las demás megacorporaciones quejándose de ambos jugadores, y la presión de EEC sobre sus espaldas, Orbital Air se decide por un golpe atrevido. Tomándose dos meses para prepararlo, la hábilmente denominada *Operación Trueno* es la

mayor operación puramente de mercenarios corporativos hasta el momento, con más de cien mercenarios en cada lado. Con una ayuda no especificada de determinados gobiernos europeos (que quieren ver roto el monopolio de EBM), OA lanza un asalto contra la suntuosa finca del presidente ejecutivo de EBM Ulf Grünwalder, bien abrigada en las montañas de Baviera. Objetivo: capturar o matar al cerebro que hay tras la maquinaria bélica de EBM.

La ayuda de agentes gubernamentales a OA es descubierta parcialmente por los mercenarios de Militech que refuerzan a las defensas de EBM. El lugar es destruido y Grünwalder, herido, es capturado. Haciendo frente a este hecho consumado, y enfrentándose a una creciente determinación de las corporaciones y los gobiernos de sacar a ambos bandos de los negocios, EBM se quiebra y desiste de obtener el control completo y sin oposición de Transworld, cediéndoselo a Orbital Air a cambio de Grünwalder y otras concesiones menores. Para febrero del 2006, EBM y Orbital Air han llegado a un acuerdo permanente de paz. Este acuerdo final no sienta bien a algunas de las corporaciones aliadas de EBM; le siguen tres meses de conflictos esporádicos conforme el gigante de los ordenadores se gira hacia sus antiguos socios, absorbiendo a dos o tres de ellos al final. Así termina el primer gran conflicto entre las megacorporaciones; un monumento lamentable al derroche, la estupidez y el orgullo corporativo.

Próximo mes: La segunda guerra de Vietnam- Petrochem y SovOil al sur del mar de la China.

AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD

El mundo de los mercenarios gubernamentales

Por Eric Wells

Cuando piensas en los mercenarios, piensas en los bien pagados soldados profesionales corporativos, ¿verdad?. Pero mucho antes de que las mega-corporaciones contratasen, había otra clase de mercenario. Estos agentes bien entrenados trabajaban en uno de los ambientes corporativos más exigentes y peligrosos de la historia: los gobiernos de las naciones.

Recientemente, *Soldado de Fortuna* envió al escritor Eric Wells a escarbar en el entorno de los "agentes" de hoy en día del ruedo internacional. En su informe especial, llena los huecos de quién es quién, quien opera todavía y lo más importante, de que lado querrás estar cuando las cosas se pongan internacionalmente calientes.

C.I.A.

Agencia Central de Inteligencia

La agencia, reorganizada tras el desastre del 96, es ahora auténticamente central, encargándose de la contrainteligencia doméstica, el tráfico de drogas extranjero hacia los Estados Unidos, y las acciones encubiertas y de política o economía exteriores. Desde 1999, el Consejo de Seguridad Nacional (NSC) ha quedado abolido, y se ha unido a los restos del gabinete federal de investigación (FBI) y la agencia antidroga (DEA) para formar una poderosa entidad que responde sólo ante la rama ejecutiva. Asumiendo gran parte del papel de fuerza de la ley del FBI, a la agencia se le han dado amplios poderes de arresto; que puedan hacerse valer en un mundo hostil a los Estados Unidos es otra cosa.

...uno de los ambientes corporativos más exigentes y peligrosos de la historia: los gobiernos de las naciones.

Gracias a la NSA (Agencia Nacional de Seguridad, responsable de la inteligencia de señales y la seguridad de las comunicaciones del gobierno) y la DARPA (Agencia de investigación de proyectos avanzados para la defensa) los Estados Unidos mantienen el liderazgo en equipos de recogida de información y accesorios para el espionaje. La mayor parte de los agentes con implantes finalmente han pasado al trabajo independiente (excepto los de los departamentos de acciones encubiertas), pero los recién llegados están orgullosos de lo que pueden hacer sólo con drogas, aparatos y entrenamiento.

Objetivo primario: la Comunidad Económica Europea (CEE). La agencia está especializada en subversión



C.I.A.

Habilidades comunes: pistola, conducir, atletismo, artes marciales o pelea, advertir/notar, experto: criminología, sigilo, seguir/rastrear y mecánica básica. La mayor parte a +5 o más.

Habilidades adicionales: interrogatorio, investigación/buscar libros, conocimiento callejero, idioma (normalmente francés, alemán o castellano), percepción humana, armería.

Implantes: un set de conectores interface, 1 o 2 ciberópticos, posiblemente ciberaudio. Raras veces cibermiembros y amplificadores sensoriales o potenciadores de reflejos.

Equipo: equipo de vigilancia, miniarmas, al menos una de gran calibre, pistola automática con mucha precisión, drogas de combate, potenciadores cerebrales y de reflejos, equipo médico de primeros auxilios.



KGB

Habilidades comunes: pistola, atletismo, conducir, pelea, advertir/notar, robar bolsillos, intimidar, sigilo, seguir/rastrear y mecánica básica. La mayor parte a +5 o más.

Habilidades adicionales: interrogatorio, idioma (usualmente árabe, japonés, francés, alemán o castellano), fusil, disfraz, percepción humana, experto: tortura.

Implantes: un set de conectores, quizás. Un sólo ciberóptico, con IR, cámara o lanzadardos. Si tiene cibermiembros serán pesados, lentos y enormes, con un arma de gran calibre en el brazo. Sólo conexión telefónica.

Equipo: las mismas drogas que la CIA. Muchas miniarmas disimuladas como objetos normales e inofensivos. Herramientas de ladrón.

Nota: los agentes del GRU hacen hincapié en más habilidades de demoliciones, armas pesadas, más cibermiembros con potenciadores de fuerza y placas corporales limitadas en el torso.

económica, sabotaje político contra corporaciones del Euroconsejo y espionaje industrial (la DIA, inteligencia militar, emprendería el sabotaje orbital). Hay poca o ninguna colaboración con los soviéticos, y sólo cooperación limitada con los restos del DI-6 británico. Las relaciones con el Mossad son frías, y van bien con los japoneses vía los zaibatsus. Hay apoyo de China para la vigilancia de los soviéticos y posiblemente acciones completas concertadas contra las tríadas y los señores de la guerra del triángulo de oro. Taiwán es ahora un objetivo a causa de los problemas con las tríadas y la nueva alianza estadounidense con China.

K.G.B.

Komitet Gosudarstvennoy Bezopastnosti/ Comité para la seguridad del estado.

Tras 1992, con la "revolución de Gorby" en su punto más alto (uno o dos partidos opositores eurosocialistas, un "senado del pueblo" medio lleno de reformistas, y una operación de descentralización de la agricultura), los restos de los comunistas de la línea dura Kruschev-Breznev quedaron reducidos a un hosco silencio y a la semioscuridad. Dejaron tras ellos, sin embargo, cientos de "aparatchniks"; seguidores en puestos medios y bajos, que todavía podían mostrar una cierta influencia. Los aparatchniks encubrieron a sus antiguos jefes y mentores hasta el día en que la gran rueda de las luchas internas del partido dio una vuelta completa de nuevo. La oportunidad llegó con el colapso de los Estados Unidos tras el gran desplome del 94, seguido por la guerra nuclear de Oriente Medio de 1997. Algunos habían sido "rehabilitados" y se les dejó volver al gobierno. Desde esa posición, criticaron la renuencia a sacar ventaja de la situación de los EE.UU. además de la pérdida de los útiles estados satélite de Oriente Medio. Tras las dudas creadas sobre la nueva camarilla gobernante de Andreyev Gorborev (el sucesor de Gorbachov), se decidió pasar a una "acción política directa".

La revuelta (de la K.G.B.) consistió en una serie de tiroteos en la zona de Moscú...

La KGB, con su requisito de pertenencia al partido y el deber de mantener la corrección política interna, era un refugio importante para los aparatchniks, y por ello se convirtió en el instrumento elegido para el cambio. Su moderado director (sustituto de uno de la línea dura al que se le permitió huir por error) pudo ser puenteado, y la organización se colocó en una posición perfecta para aislar partes estratégicas del país y tomar como rehenes o matar a los miembros del soviet supremo. Fueron frenados justo a tiempo por el personal del GRU y tropas aerotransportadas bajo su mando.

Siendo la inteligencia *militar* (con las fuerzas armadas dedicadas a la defensa de la Rodina, la madre patria, y su determinación de permanecer a un lado de las luchas intestinas del partido), el comandante de la GRU vio como el régimen de Gorborev había cambiado al país. Con las reformas económicas y sociales llegaba la laxitud necesaria para dinamizar y modernizar el ejército. Este progreso *debía* ser preservado a toda costa. La revuelta consistió en una serie de tiroteos en la zona de Moscú y otras dos ciudades rusas. A lo largo del continente se produjeron actos de sabotaje y asesinatos aislados.

Al intento de golpe le siguió un año de purgas y reorganizaciones similar al llevado a cabo por su rival, la CIA. Se retiró de sus puestos a aparatchniks, sustituyéndolos por los administradores favorables a los cambios. Un cierto número de hombres de la GRU fueron transferidos para revitalizar el

difunto servicio, a pesar de que esto no se llevó a la práctica en todos los casos, ya que tendía a aumentar la rivalidad y el odio entre las organizaciones.

Objetivo primario: todavía son los Estados Unidos. Ahora amenazan la resurrección de la economía soviética con sus acciones anti-CEE. A resultas de esto, la inteligencia soviética coopera estrechamente con el euromercado para mantener la seguridad en los proyectos tecnológicos y espaciales. Esto no descarta la subversión de euroejecutivos selectos para ganar más influencia. La GRU (Glavnoye Razvedy-vatelnoye Upravleniye/Inteligencia militar y operaciones especiales) se encarga de las incursiones y el sabotaje a media escala, especialmente en la órbita baja. El teatro de operaciones secundario de los soviéticos es lo que queda de oriente medio, teniendo en cuenta las tensiones islámicas en las repúblicas soviéticas del sur. China y Japón son estrechamente vigilados (más Japón, debido a su papel como innovador tecnológico y principal aliado estadounidense), pero no se llevarán a cabo operaciones importantes mientras no amenacen el acceso al pacífico por Vladivostok (o en menor grado, la bahía Can Rahn).

La experiencia en tecnología de espionaje es todavía inferior a la capacidad americana, salvo en el campo de los aparatos para asesinatos poco usuales y en los procedimientos de interrogación. A largo plazo, la ayuda técnica europea remediará esto.

Nota importante: ambas "superpotencias" (y en cierta medida la CEE) consideran Africa como un teatro de operaciones importante pero secundario. La lucha es por mantener las fuentes de materiales estratégicos y asegurar las plataformas de lanzamiento al espacio y los centros de producción aerospaciales. Esto se lleva a cabo mediante la influencia secreta de los gobiernos fuertes y golpes de estado encubiertos contra los otros. La recogida de información y las "operaciones especiales", p.e. sabotaje, secuestro, trabajos sucios, también se realizan enfrentándose a los competidores. Las necesidades del momento pueden dar a Africa el status de objetivo principal.

INTERPOL

Entre la formación de la CEE en el 92 y la segunda guerra corporativa en el 2007, los euros se dedicaron a derribar barreras internas y a fortalecer las exteriores (especialmente contra el caos de la Banda de los Cuatro estadounidense, pero más tarde contra la infiltración de la URSS, debido a la arbitrariedad eurotécnica). Sin controles de pasaportes y con débiles leyes contra la conspiración, había una mezcla incluso mayor de fuerzas terroristas políticas (IRA/Irlanda + ETA/vascos en España + Ejército revolucionario bretón/Francia + Lotta continua/Italia + RAF/Alemania Occidental) junto a grupos criminales nativos en reorganización como la Unión Corsa (sur de Francia y Córcega), la Unión Siciliana (la mafia original en Sicilia y Nápoles) y a bandas locales de corrupción, contrabando y extorsión en España e Inglaterra. Para cuando estalló la segunda guerra centroamericana en el 2003, los criminales extranjeros refugiados estaban combatiendo con las bandas nativas y el terrorismo osciló de la izquierda a la derecha con el infame movimiento *Europa para los Eurotrabajadores*.

EE.UU. amenaza la resurrección de la economía soviética con sus acciones anti-CEE...

Había que tomar medidas urgentes, y por eso se revivió una idea. La *Organización Internacional de Policía Criminal* (Interpol) había sido un ban-



Interpol

Habilidades comunes: pistola, conducir, atletismo, artes marciales, advertir/notar, experto: criminología, sigilo, seguir/rastrear, interrogar, investigar/buscar libros, conocimiento callejero y mecánica básica. La mayor parte a +6 o más.

Habilidades adicionales: fusil, disfraz, idioma (francés, alemán o castellano) y percepción humana, además de pilotar (ala fija o lanzadera).

Implantes: usualmente dos sets de conectores interface, ciberópticos gemelos, ciberaudio completo, a menudo un cibermiembro con un cuchillo o un arma de fuego en un compartimiento. Chips de artes marciales y leyes del euroteatro.

Equipo: equipo de vigilancia, botiquín de primeros auxilios, herramientas de ladrón, normalmente chips para pistola automática de 9mm (gyrojet).



MOSSAD

Habilidades comunes: pistola, conducir, rifle, atletismo, artes marciales, advertir/notar, armas pesadas, sigilo, demoliciones, seguir/rastrear, interrogatorio, intimidar, conocimiento callejero, mecánica básica y supervivencia (desierto). La mayor parte a +7 o más.

Habilidades adicionales: disfraz, idioma (francés o alemán), percepción humana, armería, falsificación, persuasión y labia y habilidades de ladrón.

Implantes: un set de conectores interface, ciberóptico o ciberaudio sólo como reemplazo para órganos perdidos, los cibermiembros son muy raros. Ocasionalmente, amplificadores sensoriales o potenciadores de reflejos.

Equipo: equipo de vigilancia, botiquín de primeros auxilios, drogas potenciadoras y de combate. Usualmente chips para minigun o Galil.

co de intercambio de información desde los años 20, pero no tenía poderes legales o de investigación (y habían abusado de ella con fines políticos Alemania en los años 30 y 40, Taiwán en los 80 y los Estados Unidos en los 90). Alemania Occidental e Italia, duramente afectadas por el terrorismo (y con la renuente ayuda de Francia, que junto a los países bajos tenía el peor problema de crimen organizado), presionaron para poner al día y expandir las responsabilidades de la organización, a la vez que se limitaban sus objetivos. Así nació la nueva *Interpol.*

Empujados contra la pared, la respuesta israelí ha consistido en endurecerse, hacerse más despiadados, mas rudos, hasta el fanatismo si es necesario.

Con los Estados Unidos fuera de la foto, y sin que Rusia y China firmasen el acuerdo fue relativamente fácil presionar al resto de las pequeñas naciones del resto del mundo y devolver a los países del antiguo bloque del Este de vuelta al redil. Absorbiendo los grupos informales de discusión y cooperación antiterrorista y compartiendo los recursos humanos y de datos, Interpol puede cumplir ahora su deber como policía de una Europa unificada y mantener la vigilancia sobre sus enemigos.

La Interpol de hoy investiga crímenes contra las leyes de la CEE y ayuda a su cumplimiento en lo que concierne a la interacción entre los estados que la componen o acciones exteriores contra los miembros en conjunto, hasta tan lejos como América, lo que equilibra las fuerzas de los mercenarios de las corporaciones. El potencial humano para las funciones de seguridad interna se recluta principalmente del personal de las antiguas DST y Bfv (los equivalentes francés y alemán del FBI). A causa de sus reputaciones como estados represores, a los países del bloque del este sólo se les pide ayuda para contribuir a la asistencia técnica e informativa en las operaciones de seguridad. La Interpol es también el principal brazo de la ley de la Agencia Espacial Europea, y mantiene grandes instalaciones en órbita.

La capacidad de intervención paramilitar contra terroristas políticos y saboteadores de "operaciones negras" es proporcionada por los hombres del GSG-9 (el departamento antiterrorista de la policía de Alemania occidental), del GIGN (el equivalente francés), y de una unidad especial de los carabinieri italianos (la policía estatal paramilitar italiana). El espionaje en el extranjero y el contraespionaje pueden manejarse de diversas formas diferentes; se puede contratar regularmente a mercenarios corporativos los arregladores, se puede cambiar información y tecnología por el espionaje con un país hostil y fronterizo con el objetivo, o puede emplearse a agentes de las antiguas agencias de espionaje de los países miembros (dado que el consejo de la CEE iba a encargarse de los asuntos exteriores, se pidió a los miembros que desarticulasen la mayor parte de sus servicios de espionaje). Los antiguos agentes del DGSE (Francia) y del MFS/HUA (Alemania oriental) son los preferidos por su rudeza y eficiencia. En términos de tecnología, los europeos están atrasados en INTEL/VIGEL (inteligencia y vigilancia electrónica), pero sus agentes llevan lo último en ciberimplantes, normalmente con algo de equipo para espionaje montado en él.

Objetivo primario: la Interpol no tiene un objetivo primario; siente que ya tiene las manos ocupadas simplemente con mantener Europa y el Mediterráneo limpios. También es la principal fuerza de la ley en L5 y las colonias lunares, donde su poder es semejante al de los Rangers de Texas americanos de finales del siglo XIX.

Nota especial sobre Gran Bretaña: Gran Bretaña es el pariente pobre de la CEE, con un problema de crimen y paro rampantes casi igual al de América. Por su relación con los "primos" americanos de la Banda de los Cuatro, y las reacciones represivas en la patria, tanto el DI5 como el DI6 están desorganizados y desmoralizados, y no gozan del favor del resto de las organizaciones europeas de seguridad e inteligencia. Los agentes británicos por voluntad propia ayudarían a los mercenarios americanos, pero la mayor parte está ocupada combatiendo a sus servicios rivales en casa. El GCHQ (equivalente británico de la NSA americana) apoya a la Interpol, y como resultado los demás servicios lo miran por encima del hombro. El SAS ha sido la inspiración y/o el maestro de los grupos paramilitares antiterroristas estadounidenses (y muchos de los europeos), y *aún* es el mejor grupo de intervenciones especiales del mundo. Esto coloca al SAS en una posición bastante delicada entre los "primos" y la CEE. El gobierno británico (por razones monetarias) los ha "alquilado" al consejo de la CEE para que asistan a sus fuerzas, pero los prestaría discretamente, sin gastos, a los Estados Unidos.

MOSSAD

Poniendo énfasis todavía en la severidad y la iniciativa individual que le caracterizaban a mediados del siglo XX, el Mossad modera sus atrevidas operaciones con un expeditivo sentido práctico. Tras el "Desastre Nuclear De Oriente Medio" de 1997, el Shin Bet (servicio israelí de seguridad) asumió el control del Mossad, a la vez que Israel maniobraba militarmente para ocupar las zonas fronterizas inmediatas para proporcionarse una zona de amortiguación. Para los primeros años 2000, el Mossad reemergió en forma de equipos que eran enviados a las zonas árabes devastadas en misiones de reconocimiento y "recuperación de desechos". (Del mismo modo que los rusos y los americanos confiscaron los archivos nazis y los restos de la industria alemana tras la 2ª G.M.).

Entre las actividades de espionaje israelís a lo largo y ancho de los Estados Unidos y sus propios problemas internos, la comunidad del espionaje americano permitió que la una vez íntima relación entre los dos países muriese en silencio (y como ambos bandos esperaban, de un modo amistoso). Con algo de optimismo, los israelís podrían haber ayudado a su mentor en algún momento del futuro, pero nadie apostaba por ello, particularmente al estallar la segunda guerra centroamericana y con la primera guerra corporativa devastando occidente.

Con la formación de la Jihad islámica en la primera década del siglo XXI y las crecientes relaciones entre la CEE y los soviéticos, Israel fue aislándose más y más. La pérdida de los estados clientes sudamericanos y la destrucción de Sudáfrica, un excelente cliente, no ayudaron a romper este aislamiento. Empujados contra la pared, la respuesta israelí ha consistido en endurecerse y hacerse más despiadados -hasta el fanatismo, si es necesario.

La palabra clave del Mossad es profesionalismo; son tan eficientes como lo mejor que pueda ofrecer el euroteatro y están fuertemente motivados por el patriotismo. Equipados con una mezcla de equipo americano y europeo, confiando más en los aparatos y drogas que en la cibernética, el Mossad está especializado en el trabajo en equipo. Una regla fija es que si ves a un agente del Mossad hay al menos *cuatro* más de apoyo en algún lugar. Sólo los agentes más astutos y osados trabajan sin un equipo. El estilo del Mossad combina un entrenamiento cuidadoso con una fuerte dosis de improvisación; casi todos los agentes israelís son también arregladores o técnicos. Un aumento del sentido religioso ortodoxo ha inhibido el uso de implantes entre la mayor parte de los agentes, excepto en aquellos reclutados (usualmente para trabajos en los que hace falta "mano dura") de entre los paracaidistas del ejército; serán felices chipeándose y recibiendo implantes para encargarse de cualquier cosa.

Objetivo primario: conforme la Jihad acumula fuerza, el Shin Bet está desafiando de nuevo la importancia del Mossad. La mayor parte de los que proponen un "Israel más grande y más seguro o nada" son parte del antiguo servicio de inteligencia. Con su base principal de operaciones en Oriente Medio y la cuenca mediterránea (donde existe un tenso acuerdo con la Interpol), el Mossad debe llegar a un equilibrio entre pacificar a la facción del Shin Bet (que pide una ruptura total con la Interpol y una nueva alianza con los restos del régimen sudafricano del apartheid) y perseguir una guerra activa con las corporaciones de la CEE en el campo del espionaje. Se puede esperar que el Mossad opere selectívamente contra objetivos corporativos determinados en la CEE (especialmente contra los que tienen clientes en los estados árabes pro Jihad), grupos terroristas árabes y agentes de la Jihad en Oriente Medio, y que recoja información en los Estados Unidos para usarla en otros lugares.



Un informe especial del equipo de SOLDADO DE FORTUNA

Singapur, Hong Kong, Osaka, Kyoto, Bangkok, B
Roma, Ginebra, Helsinki, La Haya, Río de
Francisco, Los Ángeles, Chicago, Honolulú. Sin
Sydney, London, Hamburgo, París, Madrid, Rom
Montreal, Nueva York, Washington, San Francisc
Kong, Osaka, Kyoto, Bangkok, Baghdad, Sydney,
Helsinki, La Haya, Río de Janeiro, Montreal,

SITUACIÓN MUNDIAL

Este mes es el aniversario de la firma de los acuerdos de Costa Rica, por los que terminaban las intervenciones del gobierno al sur de la frontera. Con el cese de las hostilidades, los EE.UU. desactivaban una porción importante de sus fuerzas terrestres. Pero para todos esos rondadores nocturnos, mazas, cabletas, adoradores del gato, TVs, barredores, pilotos de ladrillos, pilotos cerebrales, juerguistas de la jungla y carne de cañón chipeada varia, las oportunidades de trabajo nunca tuvieron mejor pinta. Muchos de nuestros camaradas de armas han encontrado empleos lucrativos por todo el mundo, en puntos calientes olvidados por las superpotencias, e incluso por los medios de comunicación.

Son sitios pequeños donde se recompensan las habilidades de combate. Presentamos una lista de las zonas de combate activas por todo el mundo que conocemos. No es, de ninguna manera, una lista exhaustiva, ni detallada. Solo te contamos lo que hay, y donde puedes conseguir más información. Si encuentras un sitio interesante, averigua todo lo que puedas. Usa las direcciones que damos para recibir información más completa. Haz tu propio plan de misión. Investiga si el clima y los recursos disponibles te resultan adecuados. Algunos de estos sitios pueden ser agujeros infernales, sin importar lo bien que paguen, y a nadie le gusta estar en el bando perdedor.

La mayor parte de las organizaciones citadas, a menos que se indique lo contrario, son buenas al menos de entrada, pero esta revista no ofrece ninguna garantía.

Antes de partir, asegúrate de que tus datos médicos y los papeles de tu licenciamiento e identidad están al día. Es mejor proporcionar a tu futuro patrón una copia en papel, ya que los ordenadores son raros en muchas de estas naciones subdesarrolladas. Se considerado con las costumbres locales cuando llegues, ya que olvidar tus modales puede convertirte en un objetivo manifiesto, o al menos dejarte marcado. La notoriedad no es un rasgo de supervivencia. Acuerda tu crédito con una multinacional como el Suisse Bank, American Express o Sumitomo. No es aconsejable confiar en las instituciones financieras locales debido a la inestabilidad de la moneda en tiempo de guerra. Si es posible, que te paguen con acciones de multinacionales o en bienes valiosos. Como mucho acepta sólo monedas estables como el eurodolar, el ru-

dad, Sydney, London, Hamburgo, París, Madrid,
eiro, Montreal, Nueva York, Washington, San
ur, Hong Kong, Osaka, Kyoto, Bangkok, Baghdad,
Ginebra, Helsinki, La Haya, Río de Janeiro,
Los Ángeles, Chicago, Honolulú. Singapur, Hong
ndon, Hamburgo, París, Madrid, Roma, Ginebra,
va York, Washington, San Francisco, Los Ánge-
aka, Kyoto, Bangkok, Baghdad, Sydney, London,

CONFLICTOS Y CRISIS ALREDEDOR DEL MUNDO EN EL 2013

blo soviético o el dolar australiano. Verifica con tu patrón el asunto de las armas.

A menudo estará trabajando en contra de la gente a cargo de la aduana. Tendrás suerte si consigues usar tu propio equipo y tus armas. Intenta pasar desapercibido. No se necesitan muchas dotes detectivescas para imaginarse adonde va un anglosajón alto con botas militares, brillantes puntos en sus muñecas, una cierta predilección por las gafas oscuras o de espejo y vestido con ropa amplia e informal, si no es para ocultar el tatuaje del culto del gato (las unidades de rangers) y el ciberbrazo cromado. El equipo así no va muy bien en los países muy primitivos o fuertemente católicos.

En algunos casos puede ser motivo de arresto.

¿Qué buscan los futuros patronos? La mayor parte necesitan grupos pequeños de soldados chipeados y cableados para operaciones anti insurgencia (COIN) de larga duración. Un montón de ellos necesitan instructores y oficiales de adiestramiento, tanto para la formación de unidades de élite como para mejorar la capacidad defensiva de pueblos remotos entrenando a los aldeanos. Unos pocos buscan Rangers (léase: adoradores del gato para operaciones antiguerrilla puntuales). De vez en cuando surgen misiones específicas, de corta duración, ya que son costosas, pero no son empleos para mucho tiempo, y a menudo te encontrarás sin apoyo tras terminarlas. Frecuentemente son las fuerzas gubernamentales las que buscan fuerzas de élite para respaldar su soberanía (como en el caso de Filipinas). A menudo estos gobiernos combaten contra guerrilleros marxistas, movimientos de liberación de minorías oprimidas, otros países, luchas internas, multinacionales o a veces combinaciones de todo lo anterior. Las multinacionales están representadas ya que con frecuencia necesitan contratar a gente con cualificaciones extraordinarias para tareas específicas. Repetimos que esta lista no es, de ningún modo, completa.

¿Qué está pasando? Bien, globalmente hablando, no hay guerras importantes. El hemisferio norte está básicamente en calma. Sólo hay unos pocos puntos calientes aquí y allá, usualmente algún levantamiento nacionalista con poco o ningún capital. Como siempre, es en el cinturón de los monzones donde ocurren la mayor parte de las cosas. Africa se ha enfriado un poco en los últimos años.

Sólo el conflicto tribal ocasional, el desacuerdo sobre recursos, o un golpe de estado perturba la campiña. El K.M.D.C. ha estado trabajando para llevar a Africa los beneficios de la exploración espacial (en su vertiente económica) y la prosperidad. La cuestión es: ¿ahogará el aumento de población de las áreas mas pobres las esperanzas de prosperidad económica y provocará esto que todo el continente se vea involucrado en una miríada de diminutas acciones guerrilleras para combatir por la comida y por los menguados recursos? No sería una guerra de carne con patatas, colegas.

"...pero intentar ocultar el tatuaje del culto del gato y el ciberbrazo cromado... Ese tipo de equipo no encaja en los países más primitivos."

América central es algo más estable, al estar todavía vigentes los términos de los acuerdos de Costa Rica. Hay algunos conflictos corporativos por la gerencia de los recursos y las instalaciones portuarias, pero son de baja intensidad, y son una inspiración para la emisión de *culebrones* (N. del T.: "Telenovelas" en el original). El mando sur del tío Sam aún puede requerir cuerpos calientes para defender la zona del canal, pero ya conocéis todos los términos del contrato. A muchos de los grandes terratenientes del área les gustaría tener guardias para sus fincas, y son conocidos por sus contratos generosos.

Sudamérica está considerablemente peor. Perú, Bolivia, Colombia, Venezuela occidental y el norte de Ecuador están casi fraccionados en estados regidos por señores de la guerra, debido a las luchas entre los nuevos y los antiguos miembros de los carteles de cocaína andinos. Los asediados gobiernos de estos países están pujando por la ayuda yanqui. Argentina están montando una unidad de élite de guardias fronterizos para enfrentarse a los problemas de su frontera norte. Chile ha vuelto a un sistema inquisitorial bajo la actual junta militar. El afortunado Brasil comienza ahora a sentir los inicios de una depresión económica. Jamaica y Cuba todavía son agentes de la inestabilidad en el Caribe y la costa del norte de Sudamérica.

Los movimientos independentistas de las poblaciones nativas del pacífico arruinaron sus posibilidades de participar totalmente en el siglo veintiuno. Ahora, los más ambiciosos de entre ellos vuelven a tener sueños de conquista como los de los días de los antiguos reyes isleños.

Los conflictos de Filipinas, que han envejecido y se han marchitado a lo largo del último siglo, continúan hoy día. Lo australianos siguen derramando dinero en el archipiélago. Los indonesios y Singapur continúan con violentos desacuerdos sobre disputas fronterizas y jurisdiccionales. La gran población musulmana de Indonesia y Malasia se niega a echarse atrás, e incluso se consideran el centro del Islamismo mundial. Esto no es un buen presagio para las Filipinas si los musulmanes hacen un llamamiento a la *jihad* contra esta nación predominantemente católica. En lo que debe ser una ironía suprema, la República de Vietnam ha contratado mercenarios americanos para resolver sus problemas fronterizos con Laos y China.

El espacio cercano permanece en calma -lo que parecía un posible conflicto en la luna fue evitado mediante furiosas acciones diplomáticas, pero las tensiones entre la base Armstrong y Ciudad Tycho siguen siendo altas. Siempre hay incursiones ocasionales entre los laboratorios farmacéuticos orbitales, pero esto queda entre ejecutivos y criminales, a pesar de que estas estaciones y las corporaciones están contratando fuerzas de seguridad para protegerse.

Esta, en resumen, es la situación mundial. Pasemos a cosas más específicas.

Situaciones puntuales

Los siguientes son una serie de informes actualizando la situación en diversos puntos del mundo en los que los mercenarios profesionales que buscan empleo podrían hacer fortuna.

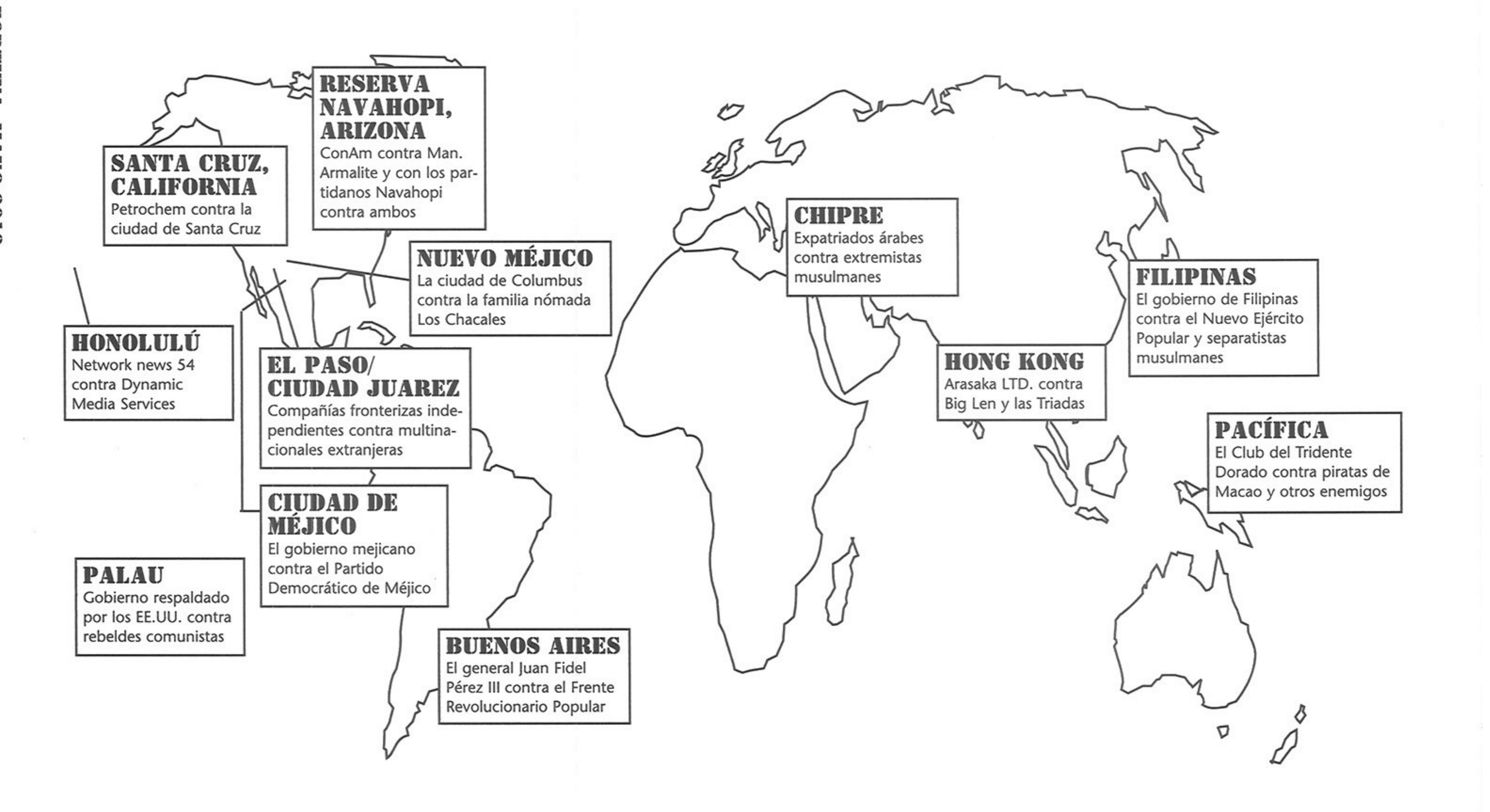
Filipinas

Las tribus musulmanas de las islas del sur y el Nuevo Ejército Popular continúan combatiendo con las fuerzas del gobierno y las corporaciones. El conflicto es de muy baja intensidad y es altamente estacional, dependiendo de los monzones.

Bando A: el gobierno filipino. El general Manuel "Tony" Tiapon ha sido autorizado a formar una "legión extranjera" de cibersoldados de élite, especialmente veteranos de centroamérica. El objetivo es contratar a un batallón completo antes de la estación de campaña del 2014. Habrá pocas inteferencias políticas a la misión de la unidad de desplegarse rápidamente y "matar a nuestros enemigos". También hay algunas eurocorporaciones que buscan fuerzas de seguridad para operaciones con base en las Filipinas. Tanto las corporaciones como el gobierno proporcionarán un generoso apoyo (gastos de viaje, suministros y barracones permanentes). Todo el combate es a base de operaciones CoIn de larga duración. El gobierno tiene la confianza de los habitantes de las ciudades e intenta militarizar a la comunidad rural. Contra el NEP, la posición de Tiapon es "ni retirada ni rendición". Contra los independentistas musulmanes, a su gobierno le gustaría contener sus actividades militares de modo que pudiese negociarse un estado con autonomía limitada.

La paga es de 4000$ al mes para los suboficiales de mayor grado, con el

UNA MIRADA


RESERVA NAVAHOPI, ARIZONA
ConAm contra Man. Armalite y con los partidanos Navahopi contra ambos
SANTA CRUZ, CALIFORNIA
Petrochem contra la ciudad de Santa Cruz
NUEVO MÉJICO
La ciudad de Columbus contra la familia nómada Los Chacales
HONOLULÚ
Network news 54 contra Dynamic Media Services
EL PASO/ CIUDAD JUAREZ
Compañías fronterizas independientes contra multinacionales extranjeras
CIUDAD DE MÉJICO
El gobierno mejicano contra el Partido Democrático de Méjico
PALAU
Gobierno respaldado por los EE.UU. contra rebeldes comunistas
BUENOS AIRES
El general Juan Fidel Pérez III contra el Frente Revolucionario Popular
CHIPRE
Expatriados árabes contra extremistas musulmanes
FILIPINAS
El gobierno de Filipinas contra el Nuevo Ejército Popular y separatistas musulmanes
HONG KONG
Arasaka LTD. contra Big Len y las Triadas
PACÍFICA
El Club del Tridente Dorado contra piratas de Macao y otros enemigos

habitual descenso paulatino en los grados de paga de la tropa hasta un mínimo de 2500$ para los rangos más bajos. Las instalaciones están en los cuarteles Aquino. Antes de hacer reservas para el viaje envía por Fax tu expediente y tu curriculum a los cuarteles Aquino. El número es (45)137-6384-021.

Bando B: el NEP (Nuevo Ejército Popular). El NEP, un grupo comunista nativo y una coalición separatista de tribus musulmanas están combatiendo al gobierno por distintas causas. El NEP quiere un estado colectivista reformado al estilo chino del que las corporaciones desaparezcan o sean nacionalizadas. Buscan armeros para el mantenimiento y la modificación de sus arsenales actuales, además de expertos en comunicaciones para reforzar la coordinación de sus dispersas fuerzas. El NEP es bastante volátil en organización y alocado en acción, así que asegura tu paga y tu propia línea de retirada. Prefieren mercenarios ex-gubernamentales y agentes libres, a ser posible de las naciones del hemisferio este. Los mercenarios corporativos no necesitan presentarse.

La facción musulmana está combatiendo por la semiautonomía y la libertad religiosa en las islas islámicas del sur. Aceptarán a cualquiera, aunque prefieren a correligionarios, para diversos trabajos como instructores y para tareas específicas. Se requiere al menos un conocimiento práctico de los prejuicios y costumbres musulmanas, pero una vez se ha forjado un lazo firme entre el empleado y el patrón, son bastante fiables. Puedes esperar poco en cuanto al apoyo de fondo, y recuerda, si sirves con el NEP, el gobierno sigue con ellos una política de "sin piedad".

Bando C: Manong/Andersohn A.G. Las instalaciones de la Andersohn A.G. en la isla Negros necesitan personal especializado en seguridad corporativa. Su refinería de sal en la ciudad de Bacolod y su plantación en La Carlota están siendo hostigadas por unidades que se cree que son del NEP, o están relacionadas con él. Específicamente, a la compañía le gustaría contratar mercenarios con capacidades perceptivas mejoradas y familiaridad con el paqueo (N. del T.: si un paco es un francotirador, el paqueo será...) a largas distancias para destinarlos a tareas de caza y captura. Los oponentes no suelen tener implantes, pero son rebeldes indígenas bien entrenados con un cierto apoyo en las zonas rurales. No poseen armas pesadas, y quizás alguna GAP. La paga es de 2500$ a 3000$ al mes en dólares australianos, con una segunda bonificación en función del expediente, garantizada por A.G. Andersohn. Las finanzas las lleva el Banco de Sydney. También hay transporte gratis a Manila en los permisos. Por favor, contactar con las oficinas de Andersohn en Manila. Voz: (45)146-2124-773. Fax: (45)146-2126-928.

Palau

La nación insular de Palau está pasando por una lucha por el control de su achacoso gobierno. A las puertas del cierre de las bases americanas debido a acuerdos con los soviéticos, esta cadena de islas al sur de las Filipinas es un blanco para las disputas. Las dos mayores fuerzas del conflicto han estado contratando mercenarios para hacer el trabajo sucio para el que sus tropas no entrenadas carecen de preparación.

Bando A: El antiguo gobierno respaldado por los EE.UU. está combatiendo por su supervivencia. El pueblo nunca fue muy feliz bajo el ala protectora de Estados Unidos, y le repugna alistarse en la batalla del gobierno contra las fuerzas rebeldes. Al gobierno le gustaría ver a los rebeldes aplastados de cualquier forma posible, de modo que pueda dedicarse a formar un gobierno independiente y establecer relaciones comerciales con otras naciones occidentales.

Bando B: Rebeldes comunistas, apoyados por fuerzas socialistas Filipinas ayudadas por Cuba, que desean derrocar al gobierno actual y establecer un estado socialista. Son pocos en número, pero tienen ayuda exterior y están bien aprovisionados con armas soviéticas suministradas por los cubanos. Han buscado el apoyo popular, pero han tenido poco éxito.

Trabajos: el trabajo en ambos bandos es del tipo de golpear y huir. Buscan especialistas entrenados en reconocimiento y tácticas contrainsurgencia. Los funcionarios gubernamentales del las Palau necesitan guardaespaldas para que los protejan de los asesinatos, mientras que los rebeldes necesitan asesinos bien entrenados para anular las precauciones del gobierno.

Los mercenarios deberían tener pocos problemas para encontrar pilotos de hidroavión en las Filipinas que quieran transportar pasajeros a las Palau por el precio apropiado. Te avisamos de que un gran número de mercenarios australianos ya han sido contratados por ambos contendientes, y están atentos a la competencia extranjera. Prepárate para una recepción fría de la población nativa, y sobre todo, mantén un ojo abierto ante la posibilidad de una intervención norteamericana o soviética a gran escala, que se prevé para cualquier momento.

El Paso/Ciudad Juárez

Hay una feroz competición por el control de los restos de las compañías fronterizas independientes de la empobrecida zona industrial situada entre estas dos ciudades cercanas. El reclamo de las factorías ya establecidas y una inacabable fuente de mano de obra barata ha convertido a dichas compañías en propiedades deseadas. A pesar de que las tropas de la república socialista de Méjico hacen lo que pueden para defender los intereses de las compañías, el espionaje industrial y el sabotaje están muy extendidos.

Bando A: los propietarios de las compañías fronterizas independientes han dejado a un lado sus diferencias para agrupar sus recursos para combatir los asaltos hostiles contra sus negocios. Son apoyados por el gobierno mejicano, pero la ayuda es casi inútil contra agentes bien entrenados.

Bando B: hay un cierto número de compañías europeas, americanas y japonesas compitiendo por el control de las compañías independientes y sus empleados. Han recurrido a amenazas, secuestros y asesinatos de altos cargos de las compañías, la intimidación de los obreros locales, el soborno de funcionarios, la socavación de los salarios y el sabotaje de las líneas de producción.

Trabajos: la mayor parte de las fuentes consultadas dan por perdidas a las compañías fronterizas. A pesar de esto, siguen luchando, y buscan desesperadamente a profesionales para contrarrestar a los agentes de las compañías extranjeras. Pagarían un salario (sobre 1000$ al mes) o cantidades por "enemigo muerto" entre los agentes más importantes (400$ cada uno). La paga no es la mejor, a pesar de la unión de los recursos de las compañías, pero el trabajo se considera de bajo riesgo, al menos durante los próximos meses, ya que no se espera que la oposición ofrezca una resistencia muy preparada.

Alternativamente, puede que quieras buscar trabajo en una de las corporaciones invasoras. La mayor parte de ellas usan agentes "de la casa", pero se sabe que han contratado a algunos de fuera para misiones especiales. Prepárate para enfrentarte a una sección entera del sudoeste si se descubre tu papel con las corporaciones.

Chipre

Cuando la mayor parte de Oriente medio se consumió en los fuegos de numerosas guerras santas, un puñado de ricos hombres de negocios y aristócratas árabes escaparon de la carnicería y colocaron el tenderete en otro sitio. El territorio griego de la isla de Chipre es una de las áreas donde se asentaron esos sultanes y Sheiks posmodernos. Desafortunadamente para ellos, y para los residentes de las islas, sus enemigos tienen buena memoria. Numerosos ataques terroristas de los restos de las bandas de "soldados de dios" han hecho que los árabes y el gobierno de Chipre busquen ayuda exterior.

Bando A: los hijos e hijas ricos de la antigua clase dirigente árabe viven con miedo por sus vidas y están deseosos de pagar generosamente para ser protegidos. Reclutan sus fuerzas por todo el mundo.

Bando B: las numerosas bandas terroristas chifladas que se lanzan al martirio en su celo por destruir a sus enemigos malditos no aceptan a nadie ajeno a sus círculos. Sus objetivos son simples: destruir a los infieles. Muchos de los terroristas son veteranos experimentados, a pesar de que la mayor parte de sus rasgos racionales han desaparecido hace tiempo.

Bando C: el gobierno griego de Chipre intenta quitarle la espoleta a una situación explosiva. No les gusta que los árabes adinerados hayan colocado el tinglado en su país, pero el dinero que aportan a la economía es algo que no puede olvidarse. Además, da envidia a los turcos del otro lado de la frontera.

Trabajos: en Chipre puedes encontrar algunos de los trabajos de seguridad mejor pagados del mundo, pero también pueden ser algunos de los más peligrosos. Se dice que si pretendes morir puedes hacer cualquier cosa y la oposición no perderá la oportunidad de matarse en un resplandor de gloria mientras puedan arrastrarte con ellos. Además del trabajo de seguridad, siempre hay misiones especiales. Prepárate para llevar un expediente impresionante, ya que habrá muchos mercenarios europeos compitiendo por tus oportunidades de empleo. Salarios: de 5000$ a 6000$ al mes.

Honolulú

Recientemente han surgido posibilidades de trabajar en esta isla de Hawai al anunciar Network 54 "problemas recurrentes" en y cerca de los platós de "Hardman y Grace", una de sus series mejor situadas en los ratings, que se filma en localizaciones de la isla. Se sospecha de sabotajes de la rival Dynamic Media Systems Inc. Los incidentes han incluido el bombardeo de platós así como intentos de asesinato reconocidos contra los actores y actrices de la serie.

Bando A: Network 54 busca mercenarios independientes para contratarlos indefinidamente como guardaespaldas, conductores de combate, guardias de seguridad y fuerzas antiterroristas. Sospechan que hay filtraciones de información, y por esta razón no mantienen agentes de seguridad propios en los estudios de filmación.

Bando B: los agentes de Dynamic Media Systems buscan apagar "Hardman y Grace" de una vez por todas. La serie ha afectado negativamente a la audiencia de sus propios programas de acción, y se arriesgan a provocar una guerra corporativa para que no se emita más.

Trabajos: como se ha indicado, la mayor parte de los trabajos entran dentro de la seguridad. Los mercenarios deberían ser capaces de desenvolverse en sociedad, es decir, deberían tener un cierto don de gentes, ya que se les verá al lado de famosas estrellas de la pantalla. Los mercs se enfrentará a otros independientes, contratados por D.M.S. También se rumorea que Network 54 está buscando a un equipo para contraatacar golpeando a los programas de D.M.S. bien situados en los índices de audiencia, pero las fuentes rehúsan dar más detalles. Salario: de 4000$ a 6000$ al mes.

Buenos Aires

Hay otra revolución en marcha, la cuarta en lo que va de año en un país que está rozando el 78% de desempleo y el 2000% de inflación. Como es usual, ambos bandos buscan ayuda en el exterior y prometen la luna y las estrellas a cualquiera que les ayude a llegar a la cima.

Bando A: el grupo en el poder este mes, liderado por Juan Fidél Pérez Tercero, ofrece un botín (1000$) por la cabeza de cada terrorista que se le lleve a palacio. También necesitan correos que les ayuden a transportar el nuevo cargamento de moneda acuñada con su efigie, desde las imprentas en Europa. Los rebeldes han convertido en su objetivo personal detener estos envíos.

Bando B: el Frente Revolucionario necesita mercenarios con entrenamiento para hacer frente a las superiores (al menos en número) fuerzas del gobierno. Su objetivo principal es la captura del palacio y las muertes de Juan Fidél Pérez Tercero y sus principales ministros. Han prometido una parte de "las principales riquezas del tesoro nacional" a todos los "amigos" que les ayuden a llegar al poder.

Trabajos: ¿Cuantas veces hemos indicado lo absolutamente demencial del trabajo por libre en Sudamérica? Aun así, hay a quién le gusta el desafío. Por supuesto, no se puede confiar en ninguno de los bandos, y se te considerará siempre prescindible. Prepárate para conseguir a la fuerza tu recompensa. Ejercita la cautela cuando te infiltres en el campo, y mantente preparado para salir pitando en cualquier momento en el que los caprichos de estos locos autoproclamados dictadores se vuelvan contra ti.

Sur de Nuevo Méjico

La ciudad de Columbus está bajo el asedio de una banda nómada errante que se hace llamar los Chacales. Han lanzado una serie de incursiones contra la ciudad en los últimos meses, y con las fuerzas estatales ocupadas en la frontera, los planificadores municipales han recurrido a la ayuda exterior para sus problemas.

Bando A: la ciudad de Columbus busca individuos arriesgados con conciencia de su responsabilidad civil. Saben que solo un pequeño ejército podría detener a una banda nómada al completo, pero creen que los "vigilantes entrenados" serían capaces de negociar con los líderes de los Chacales, disuadiendolos de lanzar nuevos ataques.

Bando B: los chacales son casi trescientos miembros que viajan a través de Nuevo Méjico, Texas y Arizona en una herrumbrosa y harapienta flota de autobuses Greyhound robados y baqueteados vehículos de recreo. Los más peligrosos son sus exploradores armados, que atacan a los municipios locales con motos y rancheras. Son dirigidos por una extensa familia criminal, y consiguen sangre nueva de las heces de la sociedad, atacando las prisiones locales para reforzar sus filas. La ciudad de Columbus se ha convertido en su objetivo favorito, debido a su aislamiento de otras ciudades y a sus fuerzas de policía faltas de personal.

Trabajos: como se ha dicho, la ciudad desea la "retirada" de los lideres de los chacales, así como fuerzas de defensa para protegerse de los exploradores armados. La paga no es la mejor (sueldos similares a los de los oficiales de policía locales con rango de capitán, unos 2000$ al mes), pero los mercenarios estarían contribuyendo a la existencia de una ciudad americana y su gente, una misión perfecta para quienes todavía creen en las buenas causas. Sería útil la experiencia en operaciones secretas, ya que la infiltración en la banda nómada será necesaria casi con toda seguridad para acabar con sus líderes clave.

Océano Pacífico (el lugar varía)

Miembros del Club Tridente Dorado, los ricos y prestigiosos propietarios de los majestuosos "super yates" que salpican los oceanos y puertos del mundo, han estado teniendo problemas a lo largo del pacífico con ataques contra sus supuestamente aislados dominios. Los propietarios de estos super yates y los armadores miembros de la organización del Tridente Dorado, han contratado mercenarios para protegerse.

Bando A: los propietarios de los super yates, las bruñidas maravillas de alta tecnología de 30 a 60 metros de eslora que se han convertido en un símbolo de "lo último en estilo de vida", deben sus fortunas a orígenes muy diferentes. La mayoría son ejecutivos ultra ricos y grandes gestores, netrunners semiretirados que dieron el gran golpe y quieren mantenerse en el anonimato, ricos herederos de las viejas fortunas de América y Europa, y por supuesto, los jefes del crimen y arregladores más poderosos. La gente de esta altura siempre ha tenido enemigos, y muchos de esos enemigos tiene recursos suficientes para localizar y asaltar los castillos flotantes en los que viven. Salarios: de 5000$ a 6000$ al mes.

Bando B: Los enemigos van desde grupos organizados de piratas de alta tecnología a enemigos personales con recursos comparables. De vez en cuando hay conflictos entre los propietarios de estos superyates, que desembocan en espectaculares y caras batallas navales. Se sabe que equipos negros corporativos y señores de la droga con bandas de pandilleros bien armados también han atacado a miembros del Club del Tridente Dorado.

Trabajos: los propietarios de los superyates esperan sólo lo mejor de cualquiera que está bajo sus alas, y los mercenarios contratados para proporcionar protección no son una excepción. El personal de seguridad

debe estar muy versado en el uso de armas ligeras y pesadas, especialmente defensas antiaéreas. Se prefiere a pilotos de combate, pero no es obligatorio. Como los mercenarios trabajarán y vivirán entre los miembros de las clases sociales más altas, se espera de ellos que sean cultos y capaces de atender a las necesidades de una amplia variedad de invitados. El trabajo real varía, pero puede ir desde el simple servicio como guardia hasta la guerra abierta contra fuerzas navales enemigas. Estate dispuesto para cualquier cosa.

Para contactar con los miembros del Tridente Dorado, lo mejor es enviar tu expediente a través de la red, o directamente por fax al propietario del yate. Si eres contratado, se te dará su localización en el mar o el actual puerto de escala. Fax (20)176-591-0331.

Reserva Navahopi, Arizona

Consolidated Agrominining (ConAm) tiene y está usando una licencia patrocinada por el gobierno para extraer uranio en la reserva Navahopi en Arizona oriental. Manufacturas Armalite, el segundo postor en el proyecto, ha invadido las minas con la esperanza de obtener el control.

Bando A: Consolidated Agrominining (ConAm) busca mercenarios con experiencia en combate, especialmente en combate urbano, operaciones con vehículos pesados, sabotaje y anti insurgencia. Contactar con Margaret Atwater en las oficinas de Consolidated Agrominining (ConAm) de Zurich. Fax: (41)-01-331-5252.

Bando B: Manufacturas Armalite contrata a mercenarios con experiencia en combate, expertos en combate urbano, demoliciones, sabotaje, e infiltración. Los grupos interesados deberían ponerse en contacto con David Jester en las oficinas centrales de Armalite en Viena.

Historia: el 10 de Julio del 2012, Consolidated Agrominining recibió un contrato clave para explotar el uranio de las minas navahopi al este de Arizona. Manufacturas Armalite, la otra firma que se había presentado para el trabajo, acusó a ConAm de sobornar a determinados funcionarios y pidió que se detuviese la extracción hasta que una investigación formal puediese decidir sobre la validez de sus reclamaciones.

Mientras las dos corporaciones estaban luchando legalmente por los contratos, un grupo de americanos nativos de la reserva ocuparon las minas durante treinta días, pidiendo que ambas corporaciones abandonasen sus tierras. Esto fue, sin embargo, percibido por Armalite como un montaje que garantizaba a ConAm el contrato, que fue renovado el 8 de septiembre.

El 25 de diciembre, actuando con órdenes de la compañía, un grupo de técnicos y mercenarios de Armalite ocupó la sala de control de las minas. Tras el asalto, se envió a 125 mercenarios que comenzaron a ejecutar a los mineros de ConAm.

Tras el primer ataque, ConAm ha recuperado el control de las minas, pero ha habido intentos repetidos de sabotaje por parte de Armalite y los pobladores de la reserva.



Santa Cruz, California

La ciudad costera occidental de Santa Cruz está luchando para retirar las torres de perforación de Petrochem de su bahía.

Desde que la Banda de los Cuatro llegó al poder, se ha extraído petróleo de la bahía de Santa Cruz/ Monterrey. Inicialmente, los residentes de Santa Cruz recurrieron a peticiones formales y algunas veces a negar el uso del puerto para impedir la extracción. Desafortunadamente para ellos, Petrochem se hizo cargo de la operación de extracción el 5 de diciembre del 2008. Petrochem tiene la influencia suficiente para mantener en marcha sus operaciones sin tener que preocuparse por los ciudadanos y sus sentimientos sobre los pozos.

El 27 de marzo del 2010, los habitantes de Santa Cruz, junto con un banda nómada local (Los Rojillos Perversos), lograron asaltar y destruir completamente las operaciones. No ha sido hasta este año cuando Petrochem ha sido capaz de sobreponerse a los sabotajes que han plagado la reconstrucción de las torres.

La ciudad de Santa Cruz ha ofrecido una bonificación de 60.000 europavos por cada torre destruida. Además, ofrecen 5000 euros por cada destrucción confirmada de un vehículo o embarcación asignada al proyecto.

Bando A: Petrochem busca expertos en contrainsurgencia junto a mercenarios con experiencia en combate naval personal. Contactar con Julie Marks en la oficina de Petrochem en Night City para obtener más información.

Bando B: Santa Cruz contrata mercenarios con experiencia en sabotaje, infiltración y demoliciones submarinas. Los grupos interesados deben ponerse en contacto con el ayuntamiento de Santa Cruz, Santa Cruz, California, USA.

Hong Kong, zona de libre comercio de la República Popular China

Tras un pequeño desacuerdo acerca de un cargamento de armas destinado a uno de los enemigos de Arasaka, las relaciones entre la omnipotente corporación y el poderoso traficante de armas ha ido deteriorándose hasta llegar a una guerra a gran escala.

Bando A: la corporación Arasaka contrata: especialistas en trabajos secretos y contrabando de armas, mercenarios especializados en combate urbano y en el teatro de operaciones de Hong Kong. Los individuos familiarizados con las operaciones de Big Len son especialmente deseados. Salarios: 2000-3000.

Bando B: Big Len está contratando a cualquiera que desee combatir contra la oficina regional de Arasaka en Hong Kong. Los veteranos y los desertores de Arasaka que posean información reservada son especialmente deseados. Se paga por trabajos (usualmente de 5000$ a 7000$).

Información adicional: Es un caso duro. Parece que Big Len le pisó el juanete a Arasaka cuando envió algunos grandes embarques de armas a un grupo de terroristas involucrados en una guerra local contra una de las oficinas locales de la corporación en Sudamérica. Arasaka lanzó una incursión punitiva contra uno de los almacenes de Big Len en Hong Kong, sin tener en cuenta la capacidad para devolver el golpe de los traficantes de armas. Len tiene un fuerte lazo con las tríadas, y un ejército privado de tamaño considerable. Con posterioridad se han llevado a cabo varias incursiones contra propiedades arrendadas o protegidas por Arasaka en el área de Hong Kong. Las batallas, ojo por ojo y diente por diente, han degenerado en un conflicto abierto de guerra urbana.

Tácticas: ambos bandos están empleando tácticas típicas de combate urbano. Se realizan operaciones tanto secretas como públicas, y se han efectuado varias operaciones negras por parte de ambos bandos, así como batallas urbanas en diversos lugares. Los especialistas en combate urbano, infiltración y operaciones secretas harían bien interesándose. Hay vuelos comerciales a Hong Kong desde casi todas las grandes ciudades. Contactar con Arasaka en sus oficinas regionales. Ponerse en contacto con Big Len vía agentes callejeros. Estar alerta: entorno no usual. Puede haber rivalidades étnicas. Hay muchos no angloparlantes, y serán comunes los métodos tradicionales.

Ciudad de Méjico, Méjico

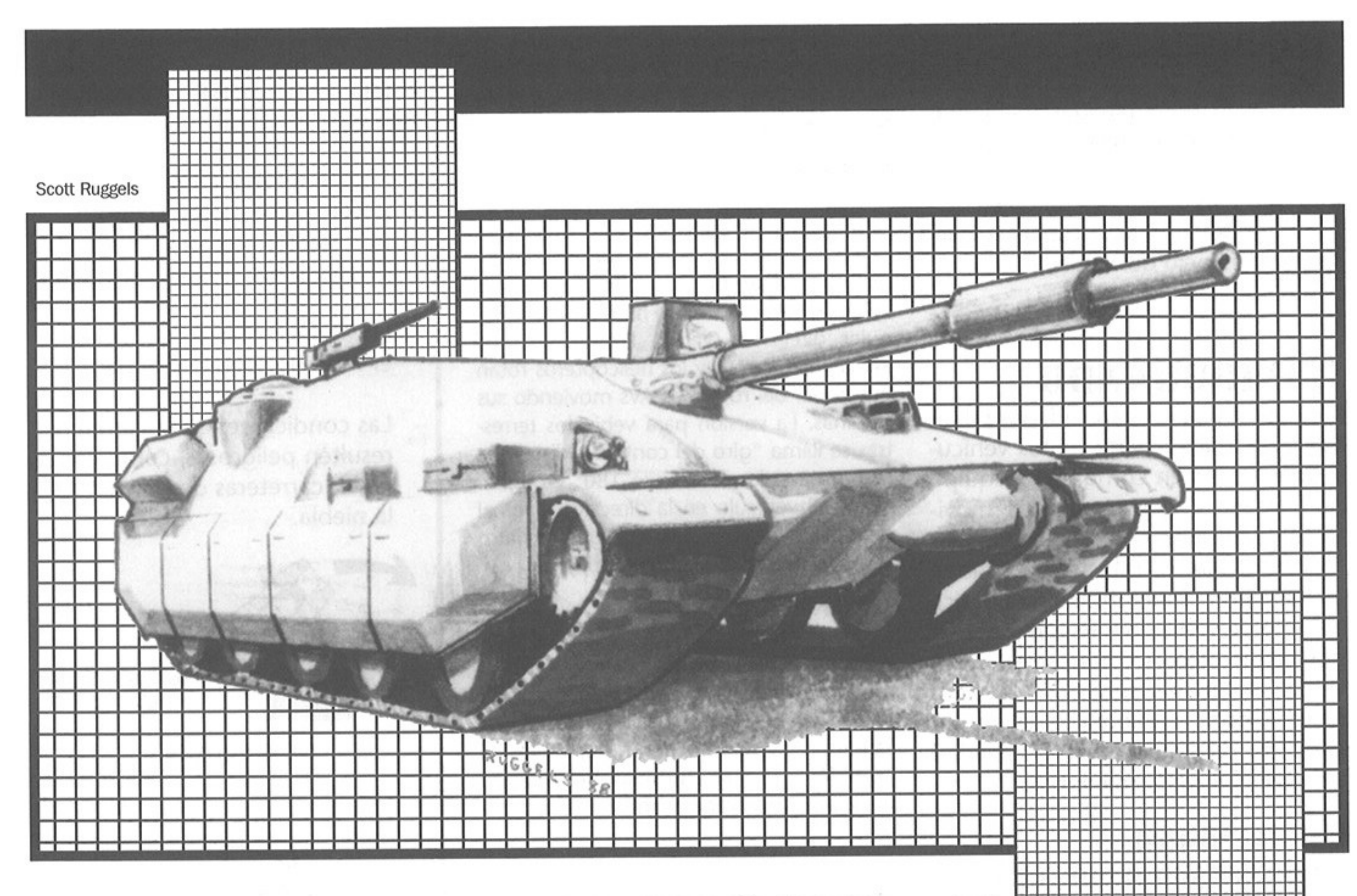
Al sur de la frontera, el atrincherado gobierno represivo mejicano mantiene su guerra contra los rebeldes democráticos liberales. Es guerra de guerrillas en su forma más sucia, tanto rural como urbana.

Bando A: el gobierno mejicano contrata mercenarios especializados en contraterrorismo y acciones antiguerrilla, además de especialistas en combate rural e infiltrados potenciales.

Bando B: los rebeldes mejicanos contratan a absolutamente cualquiera que quiera trabajar para ellos y les pueda convencer de que no es un topo gubernamental.

Información: el gobierno mejicano, ostensiblemente una república (pero de la que se sospecha desde hace tiempo que tiene ciertos lapsus en cuestión de derechos humanos y política democrática) se ha visto envuelto en una guerra con las insatisfechas guerrillas durante varios años. La guerrilla afirma que quiere derrocar al gobierno e instalar otro liberal y totalmente democrático. El gobierno sostiene que los rebeldes son insurrectos depravados, interesados sólo el su propio poder. A pesar de que se predijo originalmente una victoria rápida del gobierno, a causa de su armamento superior y mayor potencial humano, los tenaces rebeldes han resistido a todos los intentos para destruirlos.

Trabajos: un claro conflicto de guerrilla/contrainsurgencia, con teatros de operaciones rurales y urbanos. Las guerrillas necesitan gente con la habilidad de unir a sus fuerzas en un grupo de combatientes cohesionado, que les permita tomar la capital. También quieren expertos en asesinatos y demoliciones o atentados con bombas. El gobierno necesita mercenarios expertos en seguir y destruir células insurgentes en entornos rurales y urbanos. Los mercenarios versados en infiltración e interrogación también pueden ser contratados. Contactar con el gobierno mejicano en la embajada. Para ponerse en contacto con los rebeldes, enviar una carta con información sobre como contratarte al apartado de correos 387, Night City, 94887



CARRETERA DESPEJADA

Un nuevo perfil de los vehículos y sus características de combate

Por el equipo de Soldado de Fortuna Escribe Mikuru Ponsumisu

En el 2011, *Soldado de Fortuna* fue contratada por la corporación Mirage, una correduría de información, para ayudarles a compilar información acerca de la búsqueda de vehículos para usar en operaciones negras o grises. *Soldado,* usando vehículos "donados" por varias corporaciones y sofisticados modelos informáticos de la División de Modelización de Imagen y Realidad de Microtech, realizaron un informe para Mirage. Aquí se reimprimen extractos del este estudio de dos años.

Al probar los vehículos seleccionados, el equipo de pruebas de *Soldado* se fijará en:

1) Velocidad: ¿cómo es de rápido el vehículo en comparación con otros de su clase?

Igual de importante, ¿a que ritmo puede incrementar o reducir la velocidad un vehículo, especialmente en situaciones de combate? En este test está incluida una prueba de pistas multinivel en las instalaciones de entrenamiento de Arasaka Otokome, realizada usando minas y fuego automatizado.

2) Maniobrabilidad: ¿con que facilidad hicieron los pilotos de pruebas de Soldado determinadas maniobras con el vehículo, en relación a otros de su misma clase (aéreos o terrestres)? Estas pruebas generaron los datos usados para determinar la capacidad general de manejo del vehículo.

MANIOBRANDO

Para comparar las capacidades relativas de la mayor parte de los vehículos modernos en combate, el equipo de *Soldado* dividió todos los movimientos posibles en una serie de maniobras distintas. Estas maniobras se incluían en la maniobrabilidad básica del tipo de vehículo y se comparaban por clases (aéreas o terrestres) entre vehículos en una situación de combate. A cada maniobra se le dio un nivel de dificultad- una posibilidad total de realizar la maniobra.

LAS MANIOBRAS

GIRO CERRADO O RUPTURA

Esta acción permite al vehículo hacer giros de más de 45° en una sola acción. En los aviones, esto se conoce como ruptura.

DESVIACIÓN

Esta acción permite al vehículo moverse lateralmente alrededor de obstáculos en su camino, para volver luego a la línea de movimiento previa a gran velocidad. Se usa para evitar obstáculos (peatones, minas, etc.).

FRENAZO

La acción de detener completamente el vehículo en menos espacio del que es normalmente seguro. Se usa generalmente cuando es inminente una colisión.

MARCHA ATRÁS

Movimiento hacia atrás en línea recta.

DESPEGAR/ATERRIZAR

Es la acción de levantar del suelo o dejar en el un vehículo aéreo.

CAÍDA O SUBIDA EN VERTICAL

Esta maniobra solo es posible para los AV-4, Ospreys, aerogiros y helicópteros. En esta acción, el vehículo puede mover hacia arriba o hacia abajo hasta su máxima capacidad de subida o bajada por fase.

FLOTACIÓN

Esta maniobra solo es posible para los AV-4, Ospreys, aerogiros y helicópteros. El vehículo puede mantenerse en posición sobre un lugar, equilibrado por sus reactores o sus rotores.

ROTACIÓN

Esta maniobra sólo es posible para los AV-4, Ospreys, aerogiros y helicópteros. Es como la flotación, pero tiene el componente añadido de que permite rotar al vehículo sobre su centro hasta 90° en cualquier dirección (ver la ilustración). Los aeros, los Ospreys y los helicópteros rotan por el par del rotor; los AVs moviendo sus turbinas. La versión para vehículos terrestres se llama "giro del contrabandista". Se realiza girando el vehículo 180° y desplazando el vehículo en la dirección original de movimiento una distancia igual a cuatro veces su longitud (ver ilustración).

LEVANTAR EL MORRO

La maniobra permite al vehículo retroceder ante un obstáculo, combinando el movimiento hacia atrás con un empuje hacia arriba. La versión para AV-4 se llama "subidón", y solo pueden hacerla ellos. El "subidón" usa las turbinas del aparato para empujarlo atrás y arriba.

TIRADA DE MANIOBRA

Para hacer una maniobra, consultar la tabla de maniobrabilidad de la página 77. Cruzar el tipo de maniobra con el de vehículo. El resultado es la dificultad de la maniobra.

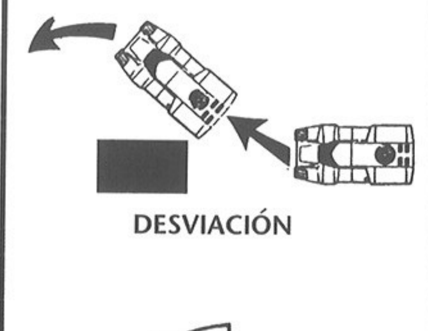
Si se pilota un vehículo volador, añadir +2 por cada 80 kmph por encima de la velocidad de maniobra (pág. 77, tabla de datos de movimiento). Si se conduce un vehículo terrestre o acuático, añadir +2 por cada 16 Kmph por encima de la velocidad de maniobra dada.

Suma la dificultad de la maniobra y tus modificadores de velocidad. El total es el número que debes superar con tu tirada para realizar la maniobra que has elegido. Si fallas la tirada significa que has perdido el control del vehículo.

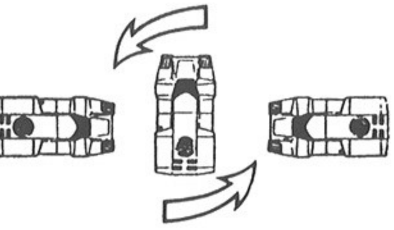
Ejemplo: estoy conduciendo un deportivo a 144 kmph. Decido hacer un giro cerrado (+10). Como 144 kmph es 48 kmph más rápido que la velocidad de maniobra del coche, sumo +6 a la dificultad. Tengo que sacar más de 16 para mantener el control.

Hacer una tirada de maniobra cuando:

- Se intente maniobrar cuando el vehículo esté moviéndose más rápido que su velocidad de maniobra.
- El conductor haya sido herido o el vehículo reciba un impacto.
- Las condiciones de la carretera resulten peligrosas, como con hielo, carreteras de grava o en la niebla.

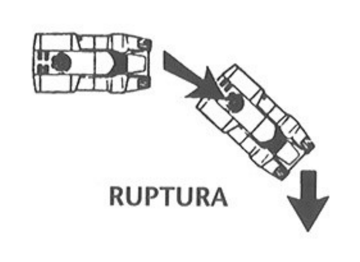


DESVIACIÓN

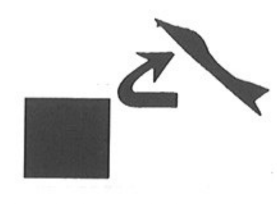




ROTACIÓN



RUPTURA



LEVANTAR EL MORRO

Nota: en la mayor parte de los casos, no hará falta que pidas a los jugadores tiradas de maniobra. Sólo deberías hacerlo en el momento en el que intente llevar a cabo una proeza de más dificultad que el uso habitual del vehículo (una persecución con coches, utilizar un vehículo que no les es familiar, o maniobrar bajo el fuego).

MODIFICADORES

Aparecen en la página 77, y se pueden sumar a la dificultad básica de la maniobra cuando proceda.

PERDER Y RECUPERAR EL CONTROL

Calcula la cantidad por la que has fallado tu tirada de maniobra.

Compara ese resultado con los de la tabla para tu vehículo (ver debajo).

RESULTADOS DE LA TIRADA DE CONTROL

1D6	TERRESTRE	AÉREO
1-3	Patinazo suave	Pérdida momentánea, el aparato da bandazos
4-6	Patinazo amplio	Pérdida, entras en barrena, Pierdes 150m de altitud por turno.
7+	Vueltas de Campana, choque	Pérdida, entras en un picado descontrolado, pierdes 300 m por turno.

La tirada básica para recuperar el control es 15, más los puntos por los que fallaste tu tirada original de maniobra. Si el intento de recuperar el control falla, tienes que sumar la cantidad por la que fallaste el intento anterior al próximo. Puedes intentar recuperar el control una vez por turno.

Ejemplo: Derek falla su tirada de maniobra por 4 puntos. Para recuperar el control, tiene que tirar más de 19 (15+4=19). Supongamos que falla la tirada por 5 puntos. Ahora tendrá que sacar más de 24 (19+5=24) para recuperar el control de su tambaleante AV-4.

CHOCAR

Cuando un vehículo choca con el suelo, con una pared o con otro vehículo, recibirá determinada cantidad de daño según su velocidad. Por cada 32 kmph de velocidad, el vehículo lo recibirá 1d10 de daño. Si dos vehículos en movimiento colisionan de frente, se saca la media de las velocidades y se aplica el daño completo a cada uno, redondeando las fracciones hacia abajo.

Ejemplo: Derek no ha conseguido sacar al AV-4 del fatal picado en el que ha entrado. Impacta contra el suelo moviéndose a 320 kmph. El AV recibe 10D10 puntos de daño.
Mientras tanto, Mike hace patinar a su Toyo contra el Mustang V de su oponente. El Mustang se mueve a 80 kmph, mientras que el Toyo lo hace a 96 kmph. La media es 88. 88 dividido entre 32 es 2´12; redondeado hacia abajo, es igual a 2D10 de daño para cada vehículo.

DAÑO A LOS PASAJEROS

Todos los ocupantes de un vehículo estrellado reciben automáticamente la mitad de dados de daño que su vehículo (redondeando hacia abajo).

Ejemplo: El Toyo de Mike recibe 2 dados de daño. Sin embargo, Mike sólo recibe 1 dado.

El daño a los ocupantes debe asignarse utilizando la tabla de localizaciones de impacto aleatorias de El Tiroteo del Viernes Noche.

COMBATE DE VEHÍCULOS

Al contrario que en la mayor parte de las películas del genero "post holocausto", los mercenarios corporativos modernos rara vez se encuentran ametralladoras u otras armas de proyectiles en los vehículos terrestres; a menos que tengan monturas giratorias, es casi imposible seguir con estas armas a un objetivo en movimiento.

Al "nivel de la calle", es mucho más fácil apoyarse en una ventana y seguir al blanco con un arma al hombro. Los coches ligeramente armados y relativamente poco maniobrables pueden ser penetrados fácilmente por disparos de armas ligeras. Ocasionalmente, las bandas o los nómadas montarán armas personales en un vehículo, usualmente con cinta aislante y resortes en los gatillos, pero también es raro -es demasiado fácil robar un arma montada en un vehículo mientras el dueño no está. Cuando aparecen, estas armas improvisadas disparan con una penalización de -2 a su precisión.

Ejemplo: Derek monta un M-16 delante de su Toyo. Normalmente, el M-16 tiene una precisión de 2. En este caso, ya que está colocada en un vehículo difícil de apuntar, se reduce a 0.

En esas raras ocasiones en las que se encuentran en la calle armas para vehículos terrestres de tipo militar, puedes esperar encontrar ametralladoras en monturas anulares y torretas, equivalentes a ametralladoras ligeras de escuadra (como la RPK soviética o la M60 americana), o lanzagranadas. Estos tipos de ametralladoras ligeras pueden encontrarse comúnmente en los jeeps de los servicios de seguridad ejecutivos y transportes ligeros de tropas, usualmente en una montura dorsal o una torreta.

Los aviones, particularmente AV y aeronaves de alas rotatorias, tienen un espacio de trabajo tridimensional, lo que permite que las ametralladoras sean usadas con mucha más efectividad. Es aquí donde un mercenario se encontrará una gama completa de armas pesadas antivehículos, incluyendo ametralladoras pesadas, cohetes y misiles.

Los AV y los aerogiros están casi siempre armados con la ametralladora rotatoria pesada M-134 del 7.62, ya que la mayor parte de sus tareas son de naturaleza antipersonal. La M-134 es efectiva contra AVs ligeramente blindados y los aeros no blindados, y normalmente va montada en el morro. En casi todos los combates de AV-4, sin embargo, los misiles TOW o

AIM-9S "Sidewinders" modificados se usan, por su largo alcance y efectividad. Se montan en dos puntos de carga a los lados del vehículo.

Los helicópteros (como el Apache y el Cobra) están armados con una variante del cañón automático Hughes M230B-2 o una versión reducida del arma multitubo Vulcan de 20mm. Estas aeronaves son algo menos comunes que los AV-4 (son exclusivamente militares), y llevan los misiles contracarro más pesados AGM 114A "Hellfire" o el Euromissile "HOT". En raras ocasiones, cuando se esté el euroteatro oriental y el bloque soviético, se puede encontrar al enorme y pesadamente armado MIL Mi-24 "Hind", con su cañón de 4 tubos de 20mm en el morro, cuatro góndolas de cohetes montadas en los laterales y misiles antitanque.

Usar armas montadas en vehículos requiere el uso de Armas Pesadas. Para usarlas, debe haber un objetivo en el arco de fuego delantero del vehículo (la excepción son las armas montadas en torretas, que pueden disparar en cualquier dirección). Para ello es necesario que el objetivo pase por delante de ti o que estés siguiéndole justo detrás de él. Si se usan figuras o maquetas, la posición será bastante obvia. Si se trabaja a partir de descripciones (más normal en un contexto de rol), el Arbitro tendrá que explicaros las posiciones relativas de vuestros vehículos.

AMETRALLADORAS LIGERAS Y LANZAGRANADAS

M-60, Ametralladora de escuadra
FUS 1 N M 7.62N 100 10 M
Ametralladora estándar en el ejército de los EE.UU. desde finales de los 50, está alimentada por cinta. Es fácilmente disponible para la mayor parte de las fuerzas corporativas en el 2013.

RPK, Ametralladora ligera soviética
FUS 1 N M 7.62S 40-75 (tambor) 5 MF
Un AK-47 Modificado sin posibilidad de alimentación por cinta. En su lugar, hay tambores de 75 cartuchos. De uso común en el euroteatro.

MK-19, lanzagranadas
APS 0 N R (ver granadas de rifle) 50 20 M
Diseñado para disparar granadas de alto explosivo de 40mm en cintas. El alcance efectivo es 1600 pies/500 metros, lo que la hace un arma muy peligrosa de usar en áreas urbanas.

AMETRALLADORAS PESADAS

M-134 Rotatoria
FUS 0 N M 7.62N 2-4000 320 MF
Desarrollada como una versión reducida del cañón Vulcan, este arma tipo "Gatling" tiene una velocidad de fuego fenomenal. Daño: Quemarropa y Corta: 11D6, Media y Larga: 8D6, Extrema: 3D6.

Hughes M230B-2
APS 0 N M 1200 30 MF
Un cañón automático con una potencia de fuego pesada usada en helicópteros. Daño: Quemarropa y Corta: 18D6, Media y Larga: 9D6, Extrema: 6D6.

Multitubo de 20mm
APS 0 N M 20mm 2-3000 30 MF
Un cañón automático más ligero que también se usa en helicópteros. Esta versión es un tipo genérico, utilizado tanto en aparatos soviéticos como en los de la NATO (la versión soviética tiene cuatro cañones en cada montaje). Daño: Quemarropa y Corta: 16D6, Media y Larga: 8D6, Extrema: 4D6.

MISILES

Los misiles son armas autopropulsadas y autocontroladas. Como resultado, hacen una tirada separada para destruir los blancos. Cada misil tiene una porcentaje básico de impactar. Este porcentaje se reduce si se usa Chaff (tiras metálicas diseñadas para confundir a los misiles guiados por radar), bengalas (para los guiados por calor) o ECM (contramedidas electrónicas). Restar el porcentaje de defensa de cada contramedida del porcentaje para impactar del misil para determinar el valor por debajo del cual debe tirar el misil.

AIM-9S Sidewinder (75%)
Buscador por calor para todos los ángulos. Puede ser contrarrestado con bengalas. Daño: 5D10.

Misil TOW (75%)
Misil anticarro filoguiado. Seguido ópticamente. Puede ser contrarrestado por ECM o bengalas (que ciegan la mira óptica del operador). Los misiles TOW pueden lanzarse desde el hombro contra objetivos aéreos o terrestres. Daño: 6D10.

AGM 114A Hellfire (80%)
Misil aire superficie guiado por láser. No es afectado por las contramedidas convencionales. Daño: 6D10.

Euromisil "HOT" (75%)
Misil anticarro filoguiado. De seguimiento óptico, guiado por cable. Puede ser contrarrestado por ECM o bengalas (que ciegan la mira óptica del operador). Daño: 5D10.

Cohetes (20%)
Se apuntan a un blanco. No son afectados por las contramedidas. Daño: 4D10.

CONTRAMEDIDAS

Chaff (-30%)
Tiras o escamas de metal aluminizado para confundir misiles guiados por radar.

Bengalas (-15% por bengala)
Bengalas de magnesio extremadamente brillantes y calientes, usualmente con un paracaídas o una cobertura para mantenerlas en el aire. Se usan para atraer buscadores por calor o cegar misiles guiados ópticamente.

ECM (-30%)
Impulsos electrónicos y perturbadores de radar para confundir las señales de control que van hacia los misiles desde un sistema de dirección exterior.

CP DE CHAPAS DE LOS VEHÍCULOS COMUNES

Aerogiro Bell F-52	40 CP
Bell Boeing Osprey (militar)	20 CP
Cessna Swingswing	5 CP
Helicóptero (blindado)	50 CP
Helicóptero (sin blindar)	15 CP
Aer. táctica Douglas AV-4	40 CP
Aerodeslizador Douglas AV-6	60 CP
Aerodeslizador Douglas AV-7	10 CP
Automóvil sin blindar	10 CP
Automóvil blindado	40 CP
Fueraborda	10 CP

DAÑO

En nuestro examen, el equipo de *Soldado* encontró difícil delimitar con exactitud la cantidad de daño que un vehículo podía recibir en combate. Esto hizo las comparaciones casi imposibles. Finalmente, se usaron dos escalas. La primera, llamada Capacidad de Parada (CP), se refiere a la escala con la que habíamos medido previamente chalecos blindados y trajes de protección (ver *Soldado*, Marzo de 2012), y es una medida de la efectividad del vehículo como cobertura.

Ejemplo: Derek se lanza tras la puerta blindada de un AV-4 de Trauma Team. La puerta tiene una CP de 40. Le sigue una granizada de fuego de armas de asalto -aunque un proyectil del 7.62 haría normalmente una media de 20 a 30 puntos de daño, el pesado blindaje de la puerta detiene los proyectiles al vuelo. Scott no es tan afortunado -Se ha cubierto tras una puerta con una CP de 10. Las balas de 7.62 atraviesan la puerta y le destrozan.

La segunda escala, los Puntos de Daño Estructural (PDE), es una medida relativa de cuanta potencia de fuego se puede verter sobre un vehículo antes de que deje de funcionar. Usando una línea base en la cual un cartucho 5.56 NATO de camisa metálica hace treinta y dos Puntos de Daño Estructural a bocajarro, el número de disparos necesarios para destruir el vehículo en cuestión se generó mediante Modelización por ordenador, usando datos de campo de diversas fuentes militares. Se seleccionó el 5.56 como munición estándar en los Estados Unidos y el Euroteatro, con su equivalente civil en el ubicuo Colt Car-15, usado por numerosos departamentos de policía y mercenarios corporativos. Nuestros análisis produjeron la siguiente información:

PDE DE VEHÍCULOS COMUNES

Aerogiro Bell F-52	40 PDE
Bell Boeing Osprey (militar)	200 PDE
Cessna Swingswing	60 PDE
Helicóptero	90 PDE
Aer. táctica Douglas AV-4	100 PDE
Aerodeslizador Douglas AV-6	85 PDE
Aerodeslizador Douglas AV-7	50 PDE
Automóvil sin blindar	50 PDE
Motocicleta	30 PDE
Fueraborda	60 PDE
Camión o furgoneta	80 PDE

Localizando el daño: Cuando se ataca a vehículos, primero debes determinar donde has impactado. Es casi imposible apuntar con armas montadas en vehículos. Sin embargo, puedes hacerlo con armas de mano. Cada vehículo tiene una tabla aleatoria de localizaciones, muy parecida a la que se usa para blancos humanos, mostrada en la página 76.

Impactos críticos: Los PDE son una medida del mero volumen físico del vehículo. Sin embargo, todos tienen áreas críticas que, si son dañadas, pueden dejarlo completamente fuera de servicio. Estas áreas de impactos críticos son las alas, motores y los neumáticos o rotores. El daño que se hace en estos lugares se triplica automáticamente.

Ejemplo: Derek dispara a un aerogiro, haciendo 20 puntos de daño. Normalmente, esto reduciría los PDE a 20. Sin embargo, el disparo golpea al rotor principal -un impacto crítico. El daño se triplica hasta los 60 puntos - 20 más de los que el aerogiro puede soportar. Queda fuera de control y se estrella.

Tiradas de control: Si un vehículo recibe un impacto crítico automáticamente reacciona al daño como si se hubiese fallado su tirada de control. Tira 1D10+3 y esa es la cantidad por la que se ha fallado la tirada de control.

Ejemplo: el aerogiro que Derek reventó en el ejemplo previo cae en llamas. El piloto tira 1D10+3 para determinar hasta que punto has perdido el control. Saca un 5 -¡un total de 8!. El aerogiro cae 300 m desplomándose incontroladamente. Desgraciadamente solo volaba a 300 m en ese momento. Chof. Mientras tanto, el Plymouth Toyo de Mike recibe un tiro en los neumáticos. Lanza 1D10. El total es 4. El Toyo patina. Mike aún tiene tiempo antes de chocar contra la pared que se le acerca. Al siguiente turno, tira para recuperar el control. Necesita pasar de 15, saca 18 y endereza.

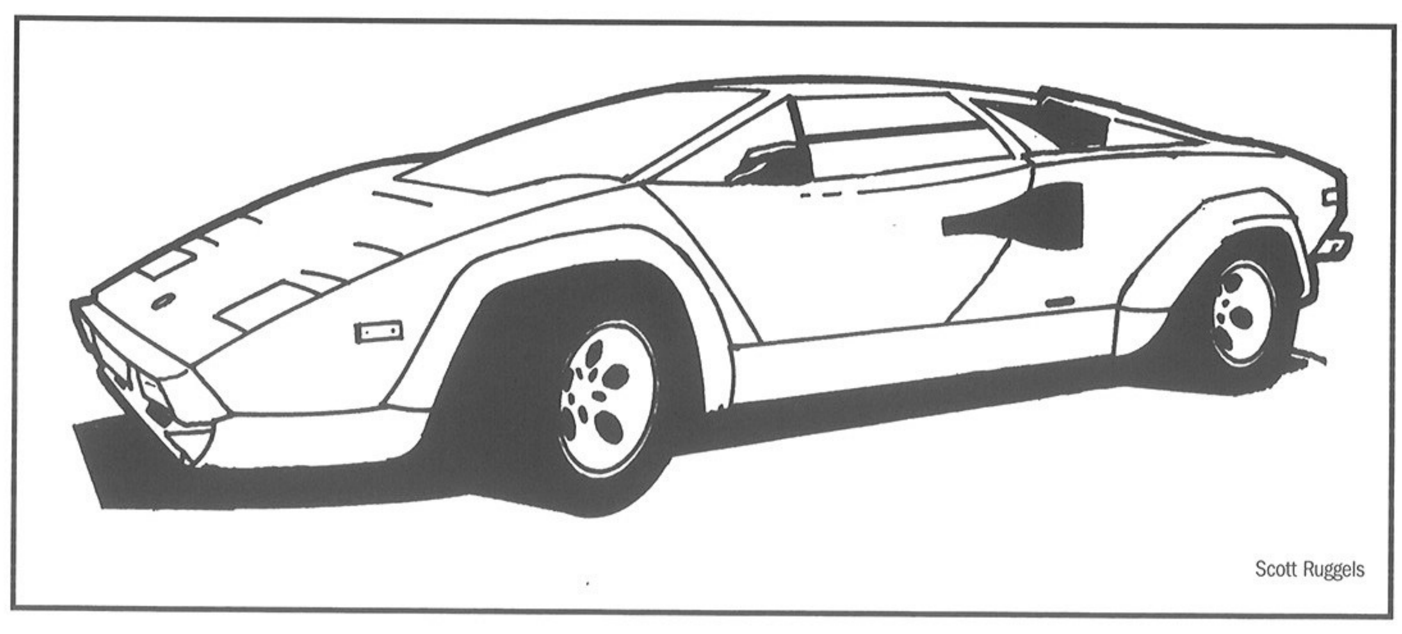
Cuando un vehículo alcanza la mitad de sus PDE, debe hacer automáticamente una tirada de control como si hubiese sufrido un impacto crítico. A 0 PDE, el vehículo se estrella automáticamente, si volaba, y deja de moverse, si era terrestre.

Las aeronaves que se estrellan reciben automáticamente daño según la velocidad final del aparato antes de perder el control.

Blindaje en las áreas críticas: Si estás atacando directamente a un vehículo, siempre puedes usar su CP para reducir los efectos del daño. Por ejemplo, el blindaje pesado de un AV-4 amortiguará usualmente la mayor parte de los ataques antes de que puedan causar daños críticos al aparato. Los rotores, soplantes de las turbinas y los neumáticos pueden blindarse hasta CP 15.

Ejemplo: una vez más, Derek dispara a un autogiro. Este tiene los rotores y los tapacubos blindados (CP 15). Sus 20 puntos de daño se reducen a 5 (20-15=5), que, cuando se aplica la regla de localizaciones críticas, hace un total de sólo 15. El autogiro vira, nivela su rotatoria y reduce a Derek a babilla de caracol.

Impactos de armas de vehículos en seres humanos: La mayoría de las veces una persona que reciba daño de una arma de vehículo será reducida a pulpa. La potencia de fuego es simplemente demasiado aplastante. En general, si no estás interesado en calcular los impactos de cada bala de una ráfaga de rotatoria (hasta 200 en determinados casos), te su-



gerimos que uses la siguiente regla del buen cubero.

1) todas las rotatorias y cañones automáticos tienen un modificador automático de +5 a impactar. Añadirlo a la REF + armas pesadas + 1D10 del atacante contra la REF + atletismo + 1D10 del defensor.

2) tira 2D10 para determinar cuantas balas recibe el objetivo. Normalmente, para la tercera o cuarta ya será historia. Estas armas están diseñadas para parar a tanques y vehículos blindados. Determina la localización del daño según el Tiroteo Del Viernes Noche.

CALCULANDO LA VELOCIDAD

En la mayor parte de los casos, los vehículos (particularmente los aéreos) se moverán demasiado rápidos para utilizar modelos a escala. para calcular la escala real de movimiento de un vehículo, multiplica la velocidad dada por 1´5. Para hacerlo más fácil, hemos incluido una tabla con las velocidades más comunes. Cuando una velocidad no aparece, suma los valores para las velocidades combinadas que más se aproximen:

Ejemplo: te mueves a 560 kmph. En la tabla, 480 kmph son 450 metros por fase. 80 kmph son 75 metros por fase. Tu movimiento total es 450+75=525 metros por fase.

Los vehículos también tienen otros tres factores en dicha tabla. Son:

Aceleración/deceleración: la velocidad que un vehículo puede ganar o perder en cada fase.

Velocidad máxima: La mayor que un vehículo puede alcanzar.

Velocidad de maniobra: Es la velocidad más alta a la que un vehículo puede realizar una maniobra sin que sea necesaria una tirada especial de conducir/pilotar.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE DAÑO

Tirada	AV-4	AV-6	AV-7	Moto	Veh. tierra	Osprey	Helicóp.	Autogiro	Barco
1	Sop.Izq.*	Sop.Izq.*	Sop.Izq.*	Neu.Del.	Neu.Del.Izq.	Motor Izq.	Motor	Motor	Motor
2	Sop.Der.*	Sop.Der.*	Sop.Izq.*	Neu.Del.	Neu.Del.Der.	Motor Der.	Motor	Motor	Piloto
3	Piloto	Piloto	Sop.Der.*	Neu.Tras.	Neu.Tra.Izq.	Motor Izq.	Piloto	Motor	Casco
4	Casco	Casco	Sop.Der.*	Neu.Tras.	Neu.Tra.Der.	Motor Der.	Rotor	Piloto	Casco
5	Casco	Piloto	Motor	Motor	Motor	Piloto	Rotor	Piloto	Casco
6	Casco	Casco	Piloto	Motor	Conductor	Ala Izq.	Casco	Piloto	Casco
7	Casco	Casco	Casco	Conductor	Casco	Ala Der.	Casco	Rotor	Casco
8	Casco	Casco	Casco	Conductor	Casco	Casco	Casco	Rotor	Casco
9	Casco	Arma	Casco	Conductor	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco
10	Arma	Arma	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco	Casco

Neu.: neumático; Sop.: soplante. * el atacante elige la localización

DATOS

TABLA DE MOVIMIENTO			
Vehículo	**Vel.Max.**	**Vel.Man.**	**Acc/Decc**
AV-4	560 kmph	240 kmph	50/fase
AV-6	600 kmph	320 kmph	100/fase
AV-7	320 kmph	160 kmph	50/fase
Osprey II	560 kmph	240 kmph	50/fase
Autogiro*	160 kmph	80 kmph	50/fase
Helicóptero	320 kmph	240 kmph	50/fase
Deportivo	288 kmph	96 kmph	10/fase
Motocicleta	192 kmph	80 kmph	10/fase
Utilitario	160 kmph	64 kmph	5/fase
Sedán	160 kmph	48 kmph	5/fase
Camión /furgoneta	160 kmph	48 kmph	2/fase
Fueraborda	48 kmph	24 kmph	5/fase

* corrige al dado en La Vista desde el Límite
/fase=kmh por fase

TABLA DE VELOCIDADES			
16 kmph	15m	112 kmph	105m
32 kmph	30m	128 kmph	120m
48 kmph	45m	144 kmph	135m
64 kmph	60m	160 kmph	150m
80 kmph	75m	320 kmph	300m
96 kmph	90m	480 kmph	450m

TABLA DE MODIFICADORES DE MANIOBRAS
Añadir a la dificultad

Peligros de la carretera	**MOD.**
Suelo mojado	+3
Grava, tierra	+2
Hielo	+5
Cada grado de pendiente	+1
Cond. atmosféricas	**MOD.**
Niebla densa, lluvia	+3
Luz insuficiente	+3
Conductor herido	de +2 a +6

TABLA DE MANIOBRAS

MANIOBRAS

VEHICULO	Giro cerrado	Desvio	Frenazo	Marcha atrás	Aterrizar/ despegar	Picado/ vertical	Flotación	Rotación giro del c.	Ruptura
AV-4 (Transporte)	15	10	10	20	15	10	15	20	25
AV-6 (Asalto)	12	10	10	18	15	10	15	18	20
AV-7 (Privado)	12	10	10	19	15	10	15	19	22
Osprey II	15	10	10	20	15	10	15	20	25
Autogiro	12	10	10	18	15	10	15	18	20
Helicóptero	12	10	10	19	15	10	15	19	24
Motocicleta	15	10	15	NA	NA	NA	NA	20	NA
Deportivo	10	10	10	10	NA	NA	NA	20	NA
Utilitario	12	12	12	10	NA	NA	NA	25	NA
Sedán	15	15	15	12	NA	NA	NA	28	NA
Camión/furgo.	20	20	20	15	NA	NA	NA	30	NA
Fueraborda	15	10	15	20	NA	NA	NA	20	20

NOTA: sólo puedes hacer UNA maniobra por fase.
AV, Osprey y aparatos de alas rotatorias: +2 a la dificultad por cada 80 kmph sobre la velocidad de maniobra.
Vehículos de superficie, embarcaciones; *2 por cada 16 Kmph por encima de la velocidad de maniobra

La cara de Boris se puso pálida. "Somos soldados de una guardia de elite. No hacemos cosas así. En las ciudades grandes, chicos jóvenes, niños malos, compran en el mercado negro y hacen cosas por dinero o bienes. Han sido un problema desde hace un tiempo". Movió su cabeza con tristeza, y su compañero asintió.

Bueno, por lo menos había una insinuación de acción. Quizá la generación joven hubiese encontrado tiempo para alcanzar la iluminación y ganarse la vida por su cuenta. Empezaba a tener interés por mi visita a Moscú.

Pasé por Boris y su compañero sin que descubriesen los cartuchos sin camisa de punta explosiva del .177 escondidos en el brazo. Ni siquiera se preocuparon de mirar el ojo. Supongo que nunca habían visto antes un ciberóptico de un disparo. Cogí un taxi y llegué a la embajada americana. Después de llenar demasiados impresos conseguí mi equipo y un coche alquilado. También conseguí que alguien me siguiese. Parecía que la paranoia gubernamental al viejo estilo todavía estaba en vigor.

No les iba a funcionar. El coche americano de alquiler, diseñado para diplomáticos de visita estaba equipado con conectores y rápidamente me enchufé y despisté a mi frustrado perseguidor. Momentos después, circulando por callejones, buscando señales de que Moscú tenía algo que ofrecerme, fui recompensado con unas sirenas. Dos furgonetas de policía rojas y blancas pasaron aullando, con sus sirenas a tope y cuatro soldados fuertemente armados aferrados a los laterales como si les fuera la vida en ello. Les perseguí, siguiendo una corazonada, y fui generosamente recompensado.

Para abreviar una larga historia, encontré lo que andaba buscando. La policía había rodeado uno de los nuevos bloques de apartamentos de ferrormigón de la ciudad y había armas pesadas apuntando a las puertas delanteras. Me abrí paso rodeando las barreras, mostrando fugazmente credenciales falsas de Pravda a un par de soldados demasiado ocupados para discutir. Saqué mi Nikkon y esperé.

El segundo piso explotó y una monstruosidad metálica cayó a plomo hasta la calle, rompiendo el pavimento. Los ruskis abrieron fuego como si fuese navidad, pero el acorazado andante pasó a través de sus proyectiles de 7.62 y aplastó una de las furgonetas como si fuese un boxeador profesional de cuello fino.

El equipo cibernético era irremediablemente basto, casi una parodia, pero no había modo de negar lo que estaba viendo. ¡Un ruso ciberpsicótico a cinco manzanas de la plaza roja!

Mi respeto por la aparatosa cibernética rusa se incrementaba geométricamente a cada segundo que pasaba. Puede que no tuviese buena pinta, pero seguro que podía darle una patada del demonio a cualquier cosa que se cruzase en su camino.

Ligeramente armado, corrí buscando cobertura. Detrás de mi, se oyó un ruido como el de dos trenes chocando. Me arriesgué a mirar por encima de mi hombro.

El gran cyborg ruso estaba caído de espaldas, con un boquete del tamaño de una pelota de baloncesto en el pecho. De pie sobre él estaba un hombre joven con tres cuchillas del tamaño de unas tijeras de podar saliendo de su antebrazo. Tras él, una mujer conectada a un fusil antitanque del .50 estaba arrodillada en posición de tiro. El cyborg se puso en pie, vacilante, y se lanzó contra los dos jóvenes rusos. Se apartaron de su camino y le dieron por los dos lados. La chica introdujo el cañón del fusil a través de la armadura del pecho y apretó el gatillo. El chico con las cuchillas lanzó una experta patada con giro que se hundió en el costado de la cabeza blindada del cyborg. Eran acciones suicidas, y esperé a que el ciberpsicópata clavase sus garras en ambos, pero eso no ocurrió. La pareja se apartó rodando cuando algo en lo más profundo del maníaco ciberpsicópata cedió, y comenzó a salir humo y sangre de las letales heridas. El cyborg estaba acabado.

Uno habría esperado que la policía se abalanzase a besar a esos dos por salvar sus traseros bolcheviques. En vez de eso, comenzaron a aproximarse, y pude ver como intentaban arrestarles pero era demasiado tarde. La pareja volaba alejándose manzana abajo, y debía haber algo de gratitud entre los polis, porque no dispararon.

Andando a través de la carnicería, fui reclutado para ayudar a evacuar a los heridos. Ayudé a un joven oficial herido a incorporarse y me presenté como un reportero que trabajaba para el London Times. Afortunadamente, hablaba un inglés pasable, y después de que se recuperase de su sorpresa inicial, pude preguntarle sobre los dos presuntos mercenarios que acabábamos de ver en acción.

"Hay unos pocos". Comenzó. "La mayoría hombres y mujeres jóvenes. Les gustan las cosas occidentales; música, comida. Hay lugares donde se vende todo. Hay doctores que traen implantes cibernéticos de contrabando de Europa y América". Hizo una mueca mostrando su disconformidad. "Son jóvenes y temerarios. Reemplazan cosas que no necesitan reemplazar. Interfieren con asuntos que no son suyos. Es casi siempre ilegal".

Indiqué que su interferencia probablemente había evitado que fuese a cuidados intensivos. Eso le hizo insinuar una sonrisa.

"Los niños de hoy. ¿Quien los entiende?".

¿Quién realmente?

OFICINA DE EMPLEO

Aventura, información y anuncios clasificados para el soldado corporativo profesional

¿Buscas un desafío?
¿Quieres reírte de la muerte en su cara?
¿Eres educado y considerado con los demás?
¿Estás en esto sólo por la pasta?
¿Estas demasiado loco como para saber cuando dejarlo?

REO MEATWAGON busca mercenarios por encima de la media que quieran un suplemento a su trabajo habitual por libre. Con REO, tendrás la oportunidad de afilar tus habilidades mientras trabajas con profesionales expertos de otros campos. Harás nuevos contactos, cerrarás los mejores tratos, ganaras un buen sueldo y recibirás el respeto que se da a todos los miembros de Trauma Team.

Presenta tu solicitud en cualquiera de nuestras oficinas en tu ciudad. Si tienes lo que hace falta, ¡el trabajo es tuyo!.

Sáltate esto si no vives al límite
Todo mercenario con algo de cibernética piensa que puede ser un ciberpsicópata en una fuerza municipal de policía. La mayor parte se equivocan.Tendrás desventaja en potencia de fuego, estarás netamente en desventaja y te enfrentarás a maniacos casi inmortales. Si no eres **El Mejor**, no durarás ni una semana.

No nos interesa tu historia, sólo queremos que hagas el trabajo.

Se aceptan solicitudes en la comisaría No.1 de Night City.

Se necesita un equipo de seguridad para una recepción de una boda intercorporativa. Preferiblemente con experiencia corporativa y buenas habilidades sociales. Contestar vía SDF, código #23684.

Antiguo cibersoldado (Lima, Panamá, Namibia, Filipinas). Chipeado y con conectores. Busca trabajo de extracción. Contestar vía SDF, código #23399.

Tirador clase 12 (clasificación de la C.I.A.) con ciberópticos y conectores. Armas de diseño específico para cada misión. Pedir expediente completo vía SDF, código #23176.

Ex-conductor de limusinas del gobierno con experiencia en conducción en combate busca trabajo similar. Contestar vía SDF, código #23856.

Ahora contratamos para "investigación y recogida de información" en el interior de Honduras. Es obligatoria experiencia en la jungla, preferiblemente exploradores de las fuerzas especiales. Para más información, conectar en la red, código "Corona Blanca", vía New York Enlace #13.

Se necesita matón en el bar "Más Allá" de Night City. Se requieren ciberópticos con IR. Se espera 3er Dan o superior en el estilo que quieras. Preferimos candidatos que puedan "dejar las cosas claras" mediante la intimidación antes de recurrir a otros métodos. Se valorará la licencia de camarero. Aceptamos ya solicitudes.

F. mercenario, experto en infiltración y recogida de información. Experiencia corporativa y callejera. Reuniría a otros individuos para operaciones delicadas. Un expediente perfecto de más de cuatro años de trabajo profesional independiente. Para un expediente, contacta vía SDF, código #23113.



Siempre está buscando nuevos talentos. Tenemos salarios y beneficios competitivos, y el confort de la mayor fuerza de seguridad del ramo.

Estamos buscando mercenarios con experiencia corporativa. Con cuantas más compañías hayas trabajado, mejor. Puede que tengas las habilidades y los conocimientos que necesitamos para convertirte en alguien a tener en cuenta en tu especialidad.

Arasaka no es para cualquiera. Tienes que estar dispuesto a poner tu alma en la compañía, ya que nosotros invertimos tiempo y dinero en ti. las recompensas a los servicios leales son generosas. Enviamos tu solicitud a través de la red, y estudiaremos el hacerte una entrevista.

Seguridad Arasaka: el último cambio de trabajo que tendrás que hacer

Orbital Air

Acepta ahora candidatos para un puesto de seguridad en el transbordador semanal a L-5. Necesaria experiencia en trabajo orbital. Buenas habilidades interpersonales. Preferible, pero no necesaria, experiencia corporativa. Enviar expediente vía la red. Nuestros empleados se mantendrán en contacto.

Somos los más antiguos en el negocio

Siempre estamos buscando unos pocos hombres y mujeres buenos. La Agencia Central de Inteligencia americana ha estado protegiendo la seguridad mundial de la democracia durante casi un siglo. Si te gustaría ser parte del equipo ganador, envía tu nombre y número de la seguridad social a nuestra rama de Washington. Si respondes, te contestaremos. Abstenerse ciudadanos de repúblicas socialistas.

Agencia Central de Inteligencia

La C.I.A.
No sólo un trabajo... un modo de vida

¡Intertech necesita mercenarios!

Somos una compañía nueva de nanotecnología y en creciente ascenso basada en Night City. Nuestras fuerzas de seguridad están en sus últimas fases de formación, pero corporaciones más grandes y mejor establecidas ya han intentado robar la información que permite a nuestra compañía tener éxito. ¡Necesitamos más hombres!. Si te sobra talento, pero te falta experiencia, llámanos. Queremos personal habilidoso que pueda crecer con nuestra compañía. Añade una temporada con Intertech a tu curriculum, ¡y manténte al límite!.

INTERTECH

Mercenarios

EL Maelstrom, el club de actuaciones en directo más caliente de Night City, necesita matones y camareros. Vive el excitante mundo del espectáculo con nosotros. Nuestros empleados tienen acceso completo a la zona entre bastidores. Conoce a la estrellas y trabaja con contratistas profesionales de personal de seguridad respetados. No se necesita experiencia, tan solo resistencia. Preferible cierta familiaridad con bandas de potenciados y posadores. Debe poder trabajar por las noches los fines de semana. Párate en la puerta trasera y pregunta por Howie. ¡Tráete tus guantes con clavos!

Policía de Night City

El departamento de policía de Night City contrata a hombres y mujeres jóvenes y prometedores para sus fuerzas regulares. Aprende técnicas policiales y de investigación. Ayuda a hacer más seguras las calles para los menos capaces que tu. Necesitamos especialmente candidatos para la escuadra ciberpsico. Preséntate hoy en el ayuntamiento.

SOLDADOS

La república de Méjico necesita mercenarios con experiencia en el campo de batalla para ayudar en la guerra contra las bárbaras fuerzas insurrectas. Paga negociable. Contrato inmediato para turnos de servicio desde una mes a cuatro años. Proporcionamos lo último en equipo. Beneficios extra para individuos con experiencia de mando o habilidades especiales. Ayudanos a proteger a un buen gobierno democrático democráticamente elegido. Bonos de alistamiento si firmas el contrato antes de fin de año. Se habla español (N.del.T.: en castellano en el original). Contacta con la oficina de reclutamiento de tu oficina local mejicana de turismo.

¡Da un golpe por la libertad!

Ayuda a los valientes guerreros por la libertad mejicanos a acabar con el yugo tiránico del gobierno totalitario. Nuestros líderes son marionetas de las grandes empresas. ¡Engordan a costa de nuestro pueblo! Salarios razonables. Debes llevar tu propio equipo. Se acepta a todos los mercenarios. *Te* necesitamos. Envía una carta contandonos como podemos contactar contigo al apartado 387, Night City, 94887. ¡Ayúdanos en la hora de la necesidad!

¡DEFIENDE TU PAÍS!.

El Nuevo Partido Revolucionario Americano quiere a hombres y mujeres con redaños. Nos estamos hundiendo en la decrepitud. Nuestro débil gobierno, de rodillas ante el mundo, ha vendido a nuestro país. Solo estableciendo un nuevo orden nacido del fuego de vuestras almas y la sangre de los que nos han traicionado podremos elevarnos de nuevo hacia nuestro gran destino. ¡Quizá el águila remonte otra vez el vuelo! Llama al 05-28-555-FREE (N. del T.:05-28-555-Libertad). Cagados abstenerse.

Mido 1´90, puedo levantar 190 kilos y llevo una motosierra. Contacta con Oso en el apartado 423.

Buscamos veteranos de combate con al menos dos años de experiencia en terreno rural para ayudar a nuestra causa. Contactar con J.Swaggart, Apartado de correos 7356 berkeley, CA 94707-0356.

Recuerdos: Auténticos excedentes de la guerra de Vietnam. Fusiles americanos y chino-soviéticos, granadas y equipo diverso. Excedentes Costa Oeste 666 Camino del diablo, Night City, CA 95025.

¿Es cierto que puedes comprar implantes usados al gobierno de los Estados Unidos por sólo 44 euros? Llama al 1-800-555-8872 para más detalles.

Si necesitas que se haga un trabajo, soy tu hombre. Tengo 3 años de experiencia en combate en operaciones secretas. Grupos interesados contestar al apartado 341.

¿Eres mujer? ¿una experta en infiltración con una experiencia en combate de al menos 3 años en operaciones secretas? Las Putas, un grupo de mercenarios femeninos, te quieren. Contacta con Debbie en el apartado 2013, Palo Alto, CA 94301.

T.C. Nos conocimos en el canal con el 21 de infantería. El Rat Pack se reunirá y nos gustaría verte. Llama a Butch al bar de Rick en la 29.



SOLDADOS DE FORTUNA

Entra en el mundo de la clase de personaje más peligroso de Cyberpunk: el Mercenario. Ya te muevas por las calles como un asesino de alquiler, o jures lealtad a las megacorporaciones como uno de sus samurais cibernéticos, ¡este nuevo suplemento es lo que necesitas para llevar a tu personaje Mercenario hasta el límite!

En este excitante número:

MERCENARIOS EN EL PUNTO DE MIRA
Tipos de Mercenarios, especializaciones y grupos de habilidades.

EUROESTILO
Información de primera mano sobre los Mercenarios más peligrosos de todos.

INFORME DE LA SITUACIÓN MUNDIAL
Dónde encontrar acción en combate.

BANDAS CALLEJERAS
Cromados, potenciados, posadores y dorferos como personajes.

EL MUNDO DE LOS MERCENARIOS GUBERNAMENTALES
Operaciones de la CIA, la KGB, la Interpol y el Mossad en el 2013

¡Además de reglas para combate de vehículos, guerras corporativas, nuevas armas e implantes y mucho más!





R. TALSORIAN GAMES, INC